playstation - nintendo 64 - dreamcast anno 10 - aprile 2000 - numero 95

consolemania

Lire 7000

Jedi Power Battles

La Forza fa a mazzate su PlayStation

PlayStation 2

E' arrivato Le prime impressioni su
Ridge Races V, Street Fighter EX 3 e Drum Mania

Sega GT

Il Dreamcast oscura il lavoro del Polyphony?

Medievil 2

Il ritorno di Sir Daniel!

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano.

XENIA EDIZIONI

ISSN 1127-123X

questo mese:

Dreamcast

Street Fighter 3 W Impact – Carrier - Sega GT - Virtua Cop 2 - Soul Reaver

PlayStation

ISS Evolution - Jackie Chan Stuntmaster - Rally Championship - Medievil 2 - Dune 2000 - Micro Maniacs - Muppet Race Mania - Colony Wars Red Sun - Die Hard Trilogy 2 - Mille Miglia - Jedi Power Battles - Street Fighter EX 2

PlayStation 2

Ridge Racer V - Drum Mania - Street Fighter EX

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
LIVELLI INEDITI
DA SCARICARE
sul sito rayman2dc.com
UN GAME-PLAY ULTRA VELOCE
e una grafica ineguagliabile
UNA MODALITA' MULTIPLAYER ESCLUSIVA
fino a quattro partecipanti con
dei nuovi Globox da controllare
UN'ESPLOSIONE DI AZIONE
E AVVENTURA IN 3D
Distribuito da:
3D Planet S.r.l.
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel: 02 4886711
Fax: 02 48867137
E-mail: info@3dplanet.it
www.ubisoft.it
www.rayman2dc.com
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83.312.1 - Fax 02 83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it
LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO
Dreamcast
© Sega e Dreamcast sono marchi registrati di Sega Enterprises Ltd.

decine di preview, recensioni, novità per PC, Amiga, rubriche di ogni genere, hardware
più di 200 pagine
sempre allo stesso prezzo.
rispetto alla concorrenza...
...siamo davvero su un altro piano
THE GAMES machine
Ogni mese in edicola, come sempre da Xenia edizioni
D'Avino & Micheletti Smdgrafica@planet.it

Sommario

Editore
Xenia Edizioni S.r.l.

Direttore Responsabile
Roberto Ferri
roberto.ferri@xenia.it

Responsabile Settore Console
Alessandro Rossetto
law@xenia.it

Capo Redattore
Marco Auletta
rulla@xenia.it

Assistente di Redazione
Raffaele Sogni
raffo@xenia.it

Redattori
Alessandro Rossetto (law@xenia.it), Andrea Della Calce (mao@xenia.it), Davide Corrado (konrad@xenia.it), Davide Pessach (pat.garret@xenia.it), Davide Tosini (iltoso@xenia.it), Fabio Casale (fabio.casale@xenia.it), Manuel Auletta (manuel@xenia.it), Marco Auletta (rulla@xenia.it), Massimo Monti (ilvlad@xenia.it), Massimo Nichini (nkz@xenia.it), Matteo Leccardi (teonet@xenia.it), Mirko Marangon (mirko@xenia.it), Raffaele Sogni (raffo@xenia.it), Sergio Porcellini (ray@xenia.it), Stefano Lisi (duspa@xenia.it), Thomas Mantero (mainman@xenia.it)

Segretaria di Redazione
Ellis Malavasi

Responsabile Marketing
Stefano Lisi
Tel. 02878511 Fax 02/878567
stefano.lisi@xenia.it

Progetto Grafico / Impaginazione
Alessandro Alziati / Claudio Celasco

Redazione
Xenia Edizioni
Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel 02878512 Fax 02878567

Pubblicità
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. 0286464279 - Fax 028057626

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via G. Carcano 32 - 2141 Milano

Abbonamenti e arretrati solo con versamento su C/C postale n° 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata 31 - 20121 Milano
Tel. 02878511
Abbonamento: 11 numeri lit. 70.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
N° 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70%
Filiale di Milano

Dreamcast

Street Fighter 3 W Impact 32
Carrier 48
Sega GT 62
Virtua Cop 2 70
Soul Reaver 76

PlayStation

ISS Pro Evolution 28
Jackie Chan Stuntmaster 30
Rally Championship 38
Medievil 2 42
Dune 2000 50
Micro Maniacs 54
Muppet Race Mania 58
Colony Wars Red Sun 66
Die Hard Trilogy 2 72
Mille Miglia 78
Jedi Power Battles 80
Street Fighter EX 2 94

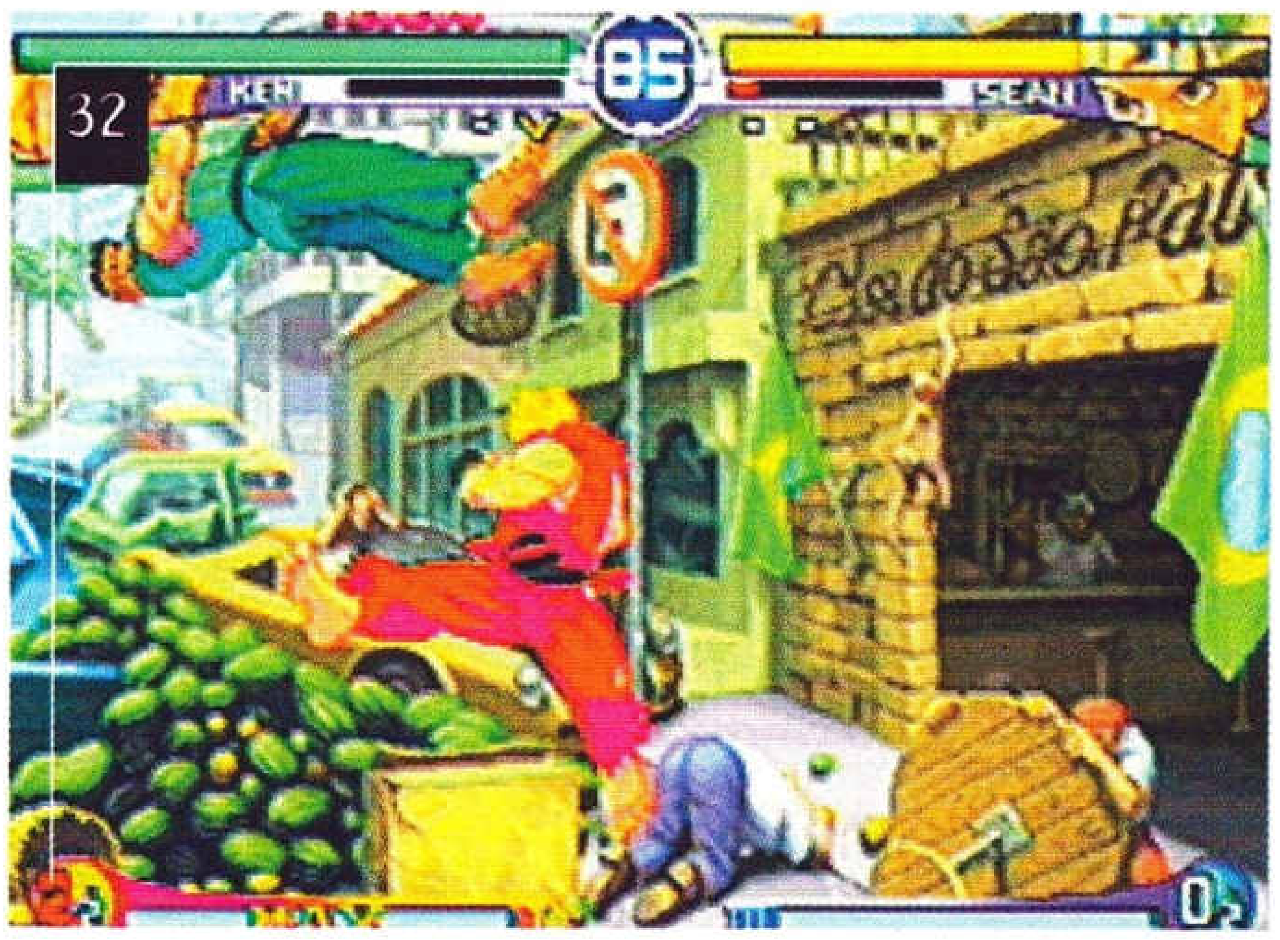
PlayStation 2

Ridge Racer V 84
Drum Mania 88
Street Fighter EX 3 90

Anteprimania 6
Go Kart 16
Made in Japan 18
PlayStation 2 24
Recensioni 28
Preview 78
L'Angolo di TGM 96
Secondamania 98
Facce Ride 99
Cheatmania 100
Scuola di Sopravvivenza: Tomb Raider 4 118
Posta e Risposta 128

52

42



32

66

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Facendo finta di nulla, negli ultimi mesi tutti quanti bene o male avevano fatto il conto alla rovescia per l'arrivo della nuova console di casa Sony. In Giappone è uscita, in Italia no - o meglio, ne sono arrivate qualche centinaio che 1) costano come delle utilitarie di seconda mano 2) sono già tutte prenotate. Una l'abbiamo presa noi, vendendo le auto di Raffo e di Vlad dopo che quest'ultimo aveva fatto il pieno col gasolio al posto della benzina verde (o viceversa), e l'abbiamo guardata un bel po'. A me sembrava proprio prima un radiatore dell'olio di una moto, poi un dissipatore di calore. Alla fine abbiamo capito che senza metterci dentro i CD, o DVD, non sarebbe successo nulla, per cui abbiamo venduto anche Vlad e Raffo e abbiamo comperato due, anzi tre giochi. Lasciando al reparto amministrativo Xenia i commenti sul costo, direi che ciò che è spiccato, almeno a mio avviso, è che il prodotto che di più ha catturato l'attenzione dei vari bambini redazionali (quei pochi che sono rimasti - li stiamo impegnando tutti contro una copia di Tekken Tag Tournament) è quello realizzabile anche su PlayStation uno.
Che dire? Abbiamo finalmente perso il lume della ragione o l'abbiamo, al contrario, finalmente ritrovato? Quali sono i videogiochi migliori? Quelli che ci fanno divertire o quelli che ci incollano la mascella al pavimento? Per quanto mi riguarda la risposta è abbastanza scontata, però mi piacerebbe vedere qualcosa in più prima di trarre conclusioni affrettate. Sarò testardo, ma 980.000 ragioni in tre giorni non mi hanno ancora convinto...
Buona lettura.

Alex Rossetto

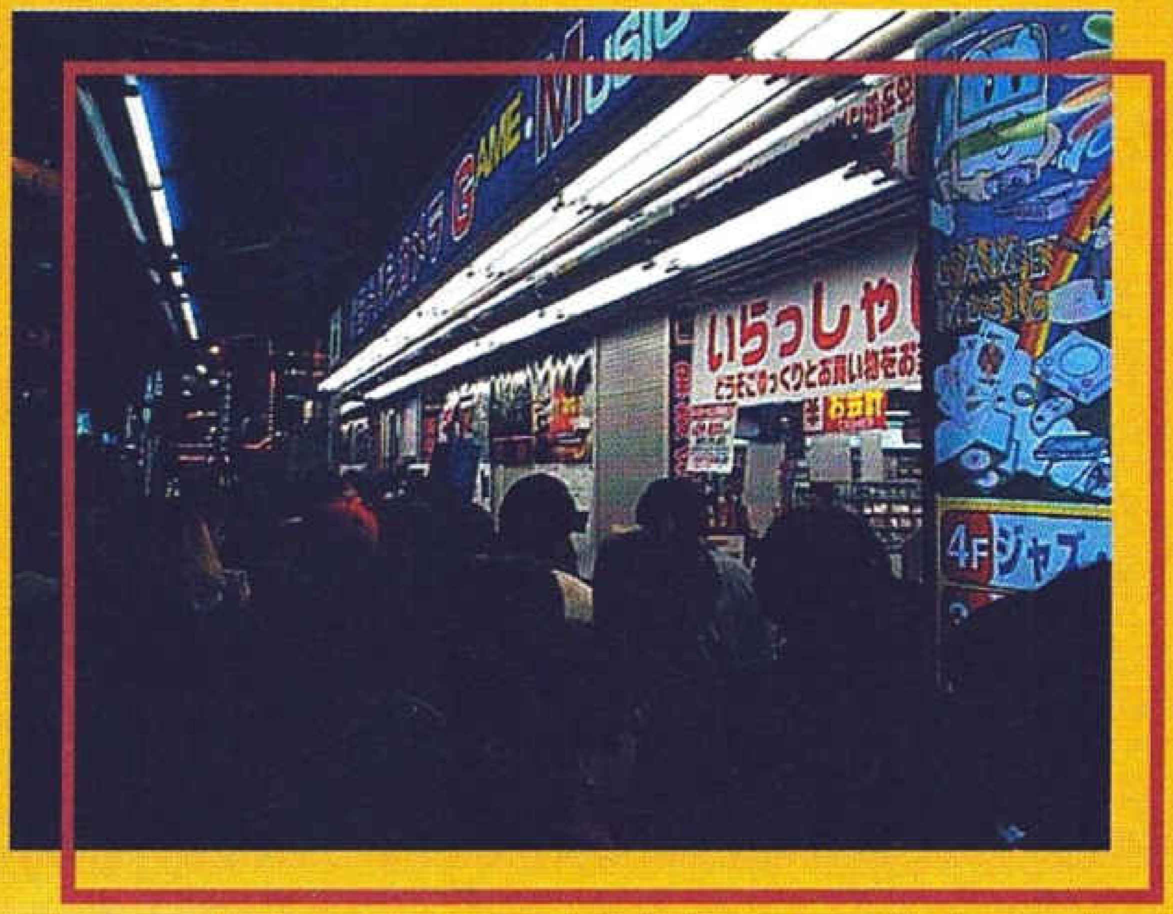
Ahh, che mazzata! La primavera mi rovina sempre la vita: mi sento sempre come un ghiro in letargo, e l'unica cosa che mi spinge ad alzarmi dal mio giaciglio è, a parte l'allenamento, la paura di scontrarmi con le ire del mio amato caporedattore, che a onor del vero ha già dimostrato una pazienza fuori dal comune. Che volete, questo è il bello della Xenia...

Lara Croft diventa realtà

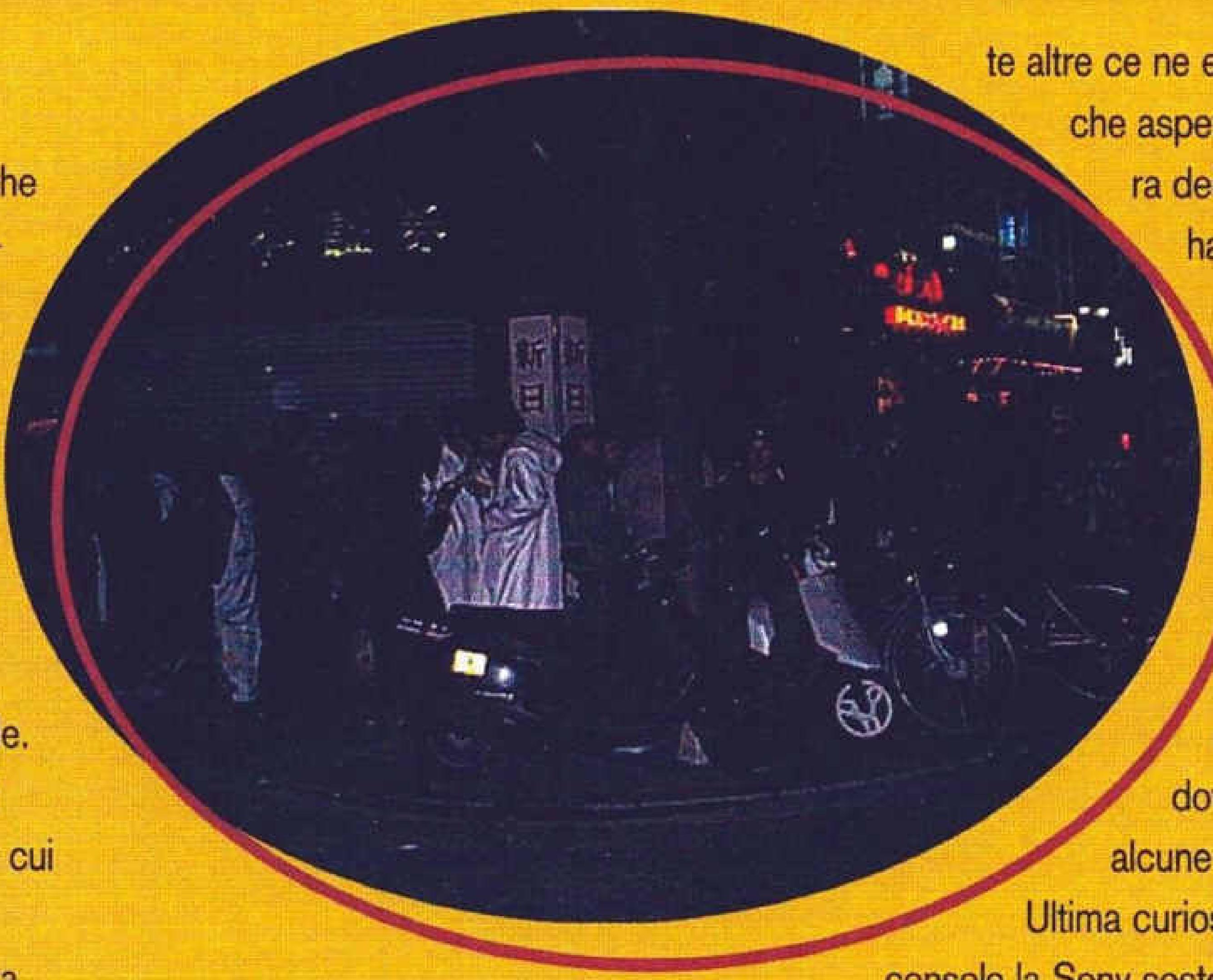
Sembra che l'odissea del film di Tomb Raider non abbia mai fine. La lista delle attrici che dovrebbero impersonare la signorina Croft nel futuro film della Paramount ha visto un incredibile numero di candidate, fra attrici e modelle, e qualcuno era oramai convinto che l'attuale modella, Lara Weller, avrebbe continuato a rappresentare Lara anche nel film. Secondo il famoso Variety, invece, l'attrice risponde al nome di Angelina Jolie, e fra le sue apparizioni cinematografiche conta, fra gli altri, film come "Hackers" e "Il collezionista di ossa".

Passione o pazzia? La PS2 in Giappone

Questa è la mia ennesima invasione nello spazio del Made in Japan, lo so, ma la voglia di mostrarvi qualche immagine del lancio della nuova Playstation era troppo forte. Devo dire che guardando queste foto più volte mi ha sfiorato il pensiero che questi Giapponesi siano davvero ad un passo dal manicomio: ore di fila, nottate in sacchi a pelo (quando va bene),



tutto per far proprio un oggetto che è sì l'ultimo grido della tecnologia, ma di sicuro non è una bene indispensabile. Beh, comunque ci siamo abituati, per cui guardatevi questo migliaio di folli (cifra che riguardava solo la zona di Shinjuku, a Tokyo. Figuratevi quante altre ce ne erano davanti ad altri negozi) che aspettano con impazienza l'apertura dei negozi (alcuni dei quali hanno anticipato l'orario anche di due ore) per poi tornare a casa con il "trofeo". La PS2 in Giappone costava al cambio circa settecentocinquanta sacchi, che con l'importazione parallela (per quei pochi negozi qui che riusciranno ad averla) dovrebbero diventare, secondo alcune voci, circa due milioncini. Ultima curiosità: all'annuncio ufficiale della console la Sony sostenne che non ci sarebbe stato alcun miglioramento grafico nei giochi dell'attuale Playstation, mentre sembra invece che, grazie ad alcune tecniche di filtraggio delle texture, un certo grado di miglioramento dovrebbe potersi notare (ci parlano di un grosso miglioramento specialmente per Metal Gear Solid).



Tecmo e PS2

Qualche tempo fa la Tecmo ha annunciato che a breve uscirà un nuovo gioco della serie Tecmo Bowl che girerà su Playstation 2. Non sono stati resi noti molti dettagli, se non che il gioco continuerà la tradizione della serie, senza il rischio di finire con un gioco troppo realistico e serioso, e che uscirà nel corso del 2001. Qualche accenno c'è stato anche per la versione PS2 di Ninja Gaiden, che la Tecmo ha promesso di mostrarci nel corso del prossimo E3, e che sarà di sicuro finito per il lancio ufficiale della console negli Stati Uniti.

Piccoli ricordi dei bei tempi andati

Factor 5, la software house responsabile della creazione di Rebel Assault 2, è al lavoro su uno shoot 'em up 3D per Nintendo 64 chiamato Thornado. Due personaggi fra cui scegliere, un uomo e una donna, per un velocissimo sparatutto zeppo di armi devastanti e ottimi effetti grafici e di light sourcing. Sapete a cosa si riferisce il titolo del box? Al fatto che Thornado verrà messo in vendita con il nome di Turrican 64, e si da il caso che Turrican fosse il titolo di un fantastico gioco uscito qualche dieci anni fa per Amiga.

Dreamcast

Time Stalkers

Ho sempre pensato che qui da noi (in Giappone le cose funzionano molto diversamente, considerati i gusti dei giocatori) una console si poteva considerare "matura", quando per essa cominciavano a trovarsi giochi diversi dai soliti picchiaduro e racing game. Questo sembra essere il momento giusto anche per il Dreamcast, che ha oramai convinto tutti delle sue potenzialità, e che inizia a vedere i primi giochi "di nicchia", tipo gli RPG. Non voglio dire che gli RPG siano una cosa da "pochi eletti", solo che hanno un seguito sicuramente minore dei classici arcade, che ovviamente vengono fatti uscire per primi affinché la nuova console si affermi sul mercato; ecco spiegato il mio concetto. Parlando di Time Stalkers, beh, intanto proviene da genitori di tutto rispetto, i Climax, team che è attivo già da un bel po', e poi contiene qualche trovata veramente innovativa. Per esempio, finora i giochi che sfruttavano il VMU non vi hanno mai dato la possibilità di scegliere quale mini gioco portarvi appresso (se escludiamo Kikaioh), mentre Time Stalkers lo fa. Praticamente girovagando troverete degli speciali negozi, in cui, soldi permettendo, potrete comprare uno dei giochi di vostro gradimento, scaricarlo, e giocarci sul pullman. Ovvio che poi i punti guadagnati si potranno ri-scaricare sul Dreamcast, facendo in questo modo diventare il VMU molto più di una semplice memory card. Vediamoci la trama.

Voi siete Sword, un ragazzo che, girovagando per il bosco viene attaccato da una specie di mostro, e portato dallo stesso sulla sommità di una torre, dove, una volta ucciso il marrano, si rende conto che il mondo non è quello che lui conosce, bensì una specie di "altra dimensione". Il gioco inizia quando Sword viene eletto dagli abitanti del luogo a "liberatore", con il compito di far fuori il tiranno di turno. Durante le vostre esplorazioni nei dungeon, troverete comunque altri personaggi, non necessariamente umani, che potrete aggiungere al vostro party. Per finire, con sei personaggi principali, una trentina di mostri diversi, e un grosso mondo da esplorare, Time Stalkers ha tutte le carte in regola per affermarsi nell'universo degli RPG. A meno che Climax non bruci tutto sul finale...

Accidenti, nemmeno hanno cominciato!

Appena lanciata la console sono partite le notizie incontrollate. Stando alle voci di corridoio, sembrava che quattro giorni dopo l'inizio della vendita della Playstation 2, la Sony avesse bloccato la produzione di tutte le memory card, ritirando anche quelle presenti nei negozi. La ragione dietro a quella che si è rivelata una panzana colossale è da individuare in un bug di Ridge Racer V, che va a salvare i propri dati sopra al software che permette di leggere i DVD dato che non lo riconosce come "spazio occupato" sulla memory card. In realtà la Sony non ha bisogno di sostituire proprio nulla, dato che il suddetto software è comunque presente sul disco di sistema incluso nella confezione del PS2 e può essere copiato sulla memory card quante volte si vuole...

Dreamcast

Piccola inversione di tendenza. Industrial Spy: Operation Espionage

Come tutti gli appassionati ben sanno, tutt'altro che di rado succede che alcuni ottimi giochi realizzati in terra orientale non vedano mai i dolci e fruttuosi (per i creatori del gioco stesso) lidi occidentali. Nemmeno la massiccia diffusione della Playstation in cinque anni è riuscita a cambiare di molto le cose. Per il Dreamcast, però, sembra che le cose comincino ad andare in maniera diversa. Alcuni giochi che non ci saremmo mai aspettati di trovare ufficialmente stanno lentamente facendo capolino dagli scaffali dei negozi, e di questi fa parte, appunto, Industrial Spy. Conosciuto in Giappone con il nome di Espion-agents, Industrial Spy vi calerà nei panni del capo della Blitzstrahl, la maggiore agenzia di spionaggio industriale, nata in un mondo in cui non è più la politica a comandare, ma l'economia con le sue grandi corporation, dove il vero potere è la conoscenza dei progetti delle potenze rivali. Il vostro compito sarà quello di creare di volta in volta squadre di agenti adatte alla missione da compiere, organizzando i gruppi in modo che ogni membro sia in grado di sopperire alle debolezze dei compagni. Ognuno ha infatti i propri punti di forza, così avremo l'esperto di sistemi informatici, lo scassinatore, etc. questo ci porta alla novità di Industrial Spy. Ogni agente ha infatti due indicatori: uno è quello dell'energia, e l'altro è quello dei "punti spia". Praticamente questi ultimi, che aumenteranno con l'esperienza acquisita, saranno usati di volta in volta dai vostri agenti, e stabiliranno se si riuscirà o meno a compiere una determinata azione. Se per esempio un esperto informatico ha venti punti, e ne basteranno solo cinque per entrare in una rete di computer, potrebbero non bastargli tutti e venti i punti per scassinare una semplice porta, chiaro no? Tutte le missioni saranno a tempo, per cui sarà richiesta una capacità di pensiero molto rapida. Ovvio che questo gioco, come molti di quelli che nascono in Giappone, potrebbe non piacere a tutti, ma gli Atypical Alchemists Associate, i creatori di tutta 'sta roba, sembrano avere molta fiducia nelle loro possibilità.

Fabio Casale

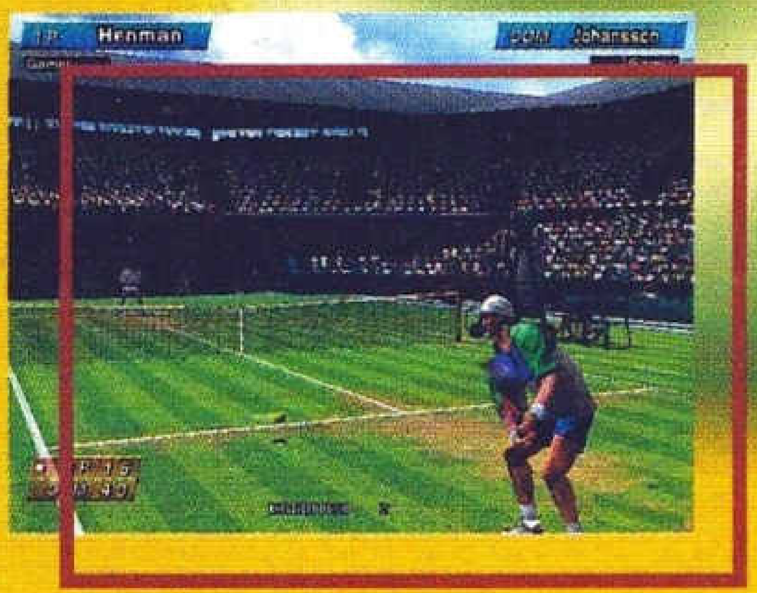
Eh eh eh, lo sapevo

Io ve lo avevo detto che qualcosa bolliva in pentola. Qualche news fa infatti parlammo di un fantomatico gioco con il numero 4 in preparazione alla Sega, e qualcuno sospettava si trattasse del nuovo Virtua Fighter. Ecco, durante l'ATEI 2000 tenutosi a Londra i portavoce della casa hanno ufficialmente confermato che il gioco è in sviluppo, anche se non hanno voluto rilasciare ulteriori dichiarazioni, lasciando tutti con la promessa che si sarebbe saputo qualcosa di più all'AOU di Tokyo, tenutosi a febbraio.

Dreamcast nella rete

Dreamcast

Virtua Tennis



Anzi, più che "nella rete", direi "a rete". Con il successo dei vari capitoli della serie Virtua in sala giochi, è giunto il momento per l'ultima creatura di Sega di far girare nel suo bel GD Rom una speriamo decente simulazione di tennis. Un titolo simile uscì infatti anche per il Saturn, ma che a occhio e croce è stato uno dei peggiori acquisti da me effettuati in campo videoludico. Vabbé, cerchiamo di dimenticare i fiaschi precedenti, e concentriamoci sul gioco in uscita. Virtua Tennis per DC conterà sul supporto di otto grossi nomi dello sport mondiale tra cui Thomas Johansson, Tommy Haas, e il buon vecchio Jim Courier. Il gioco è pieno zeppo di trovate realistiche, fra cui i giudici di gara che reagiscono in modo veritiero allo svolgersi dell'incontro. I controlli sono molto veloci, e i giocatori reagiscono in modo rapido ai comandi impartiti tramite il joypad; inoltre ho avuto l'impressione che il gioco metta automaticamente il proprio giocatore nella posizione più consona per il tiro, facilitando così tutti quelli che sono alle prime armi con il gioco e che pensano che con la racchetta si prendano le mosche invece della palla. Il sistema di tiro è quanto di più semplice possiate immaginare, facendo uso di solo due pulsanti, uno per i tiri normali e uno per quelli più lunghi. Virtua Tennis è attualmente in tutte le sale giochi giapponesi, e il porting su Dreamcast, sebbene sia per ora solo una voce di corridoio, sembra una cosa assolutamente certa.

Battuta sul tempo

Playstation 2

Hresvelgr

Adesso che ci penso, la Psygnosis non ha annunciato ancora nessun passaggio della fortunatissima seria Wipeout sulla nuova console Sony. Questo mi sembra molto molto strano, considerato il successo riscosso dai vari episodi in tutto il mondo. Beh, niente panico, le nostre corse a mezz'aria sono comunque assicurate. La quasi anonima Gust, casa responsabile dell'uscita di giochi del calibro di Atelier Marie e Atelier Elie (mai sentiti davvero) ha battuto sul tempo gli inglesi della civetta, e ha cominciato (e per quando leggerete, quasi finito) la creazione di Hresvelgr, che non si sa assolutamente come si pronunci e che si basa proprio su una serie di corse con futuristici mezzi volanti. Lo scopo del gioco (che ora mi sembra di aver già sentito, ma con il nome provvisorio di Fly High) sarà quello di diventare "campioni ti monto" vincendo tutte le gare del campionato (ma và?), sfruttando fra le altre cose i power up disseminati per il percorso (che non sarà completamente chiuso, anzi, potremo scorrazzare liberamente a destra e a manca), e usando all'occorrenza, anche qualche utile armicina che ci favorirà nel compito di rallentare (o anche eliminare, chissà) i nostri avversari. Il gioco uscirà alla fine di maggio.

Direttamente dallo spazio

Recentemente mi è giunta notizia che la SNK ha intenzione di pubblicare una versione per Dreamcast di Trinkle Star Sprites, un gioco uscito molto tempo fa per Saturn, e che sarebbe, in pratica uno shooting game, ma con elementi tipici anche di un puzzle game. Oltre a questo sembra che si parli anche di upgrade di altri giochi Saturn, come Virtua Cop 2, Sakura Wars e Black Matrix A/D.

NON FARE INCAVOLARE LA MAMMA...

BASTA CON I FILI !

Compatibile PLAYSTATION TM

Opzione DUAL SCHOCK TM inclusa

Comandi ANALOGICI e DIGITALI

SENZA CAVI

Ideale per ogni tipo di gioco

Istruzioni IN ITALIANO

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

Twin SHOCK

WIRELESS

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte
da Brembate, 1 (BG)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno,
68 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerione,
12-14 (NA)

ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
ELETTRODOMESTICI TV
Corso Belgio, 98 (TO)
MEDIASERVICE
Via C. Emanuele III, 25 (CN)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)

SELENE CITTA' NEGOZIO
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECCITA'
Via Vallassina, 125 (MI)
IPER ORIO
Via Portico 71, Orio Alserio (BG)
BABY PARK
Via Cesarea, 85 R (GE)
DISCOPIU'
Via Quintilliano, 29 (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Cuneese, 2
Genola (CN)

GIOCHI GARDEN
Corso Sempione, 33
Gallarate (VA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
G.G.INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12
Cesano Maderno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)

EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSE

Carrefour · CENTRO COMMERCIALE emmezeta MERCATONE ZETA · BLUKIDS upim www.upim.it · MediaWorld · PERGIOCO

D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38 199.200 Fax. ++39 2 38 199.201

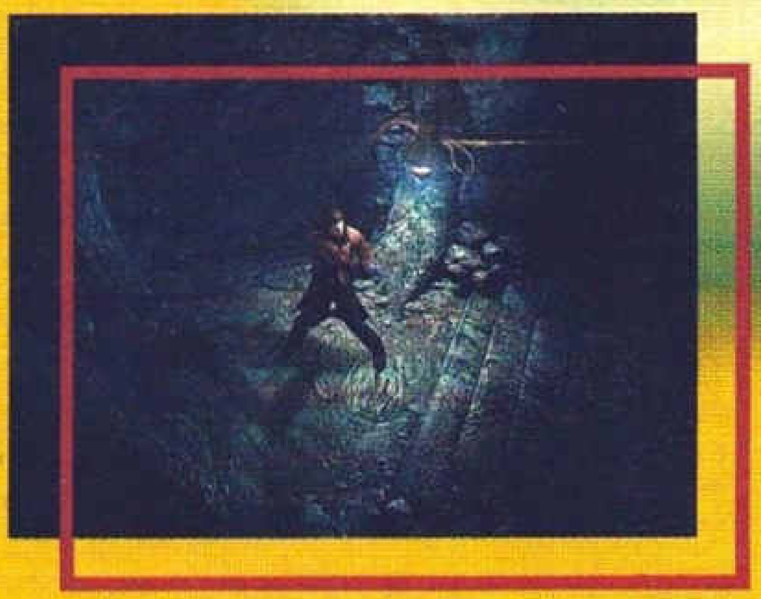
Ricomincio da capo

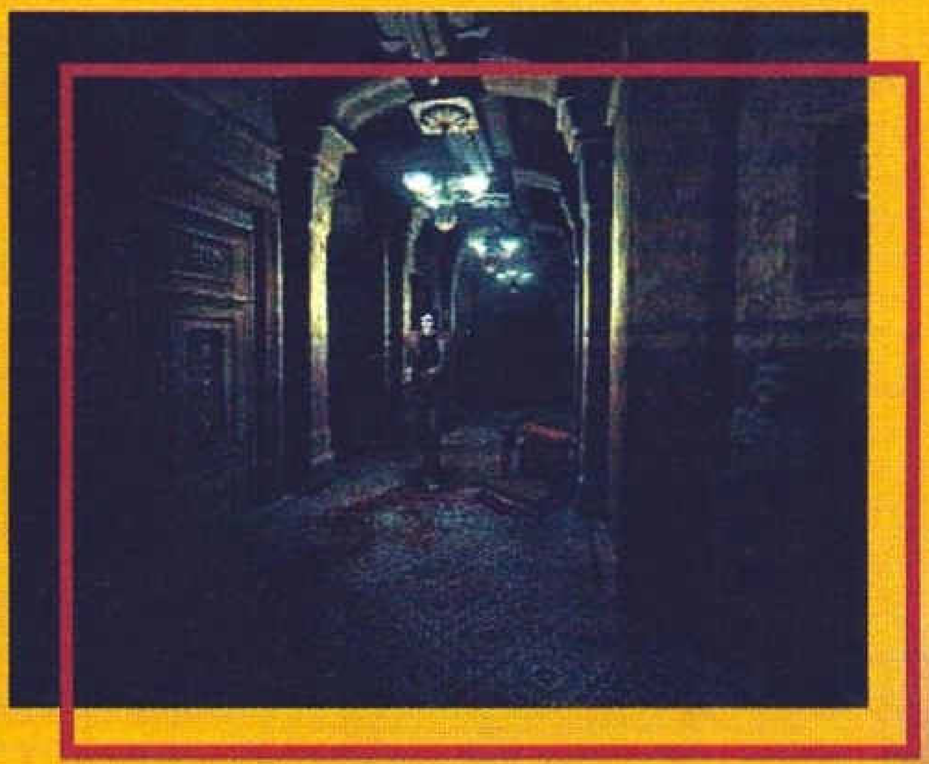
Di sicuro non sono molte le persone che conoscono un tizio di nome Fergus McGovern (me compreso), ma si da il caso che questo sia una delle figure più attive nel panorama delle software house inglesi. Dopo essere stato apprezzato CEO di Probe Entertainment, Fergus ha deciso di lasciare la compagnia (soprattutto dopo che questa era diventata parte di Acclaim) per realizzare una propria casa di software. HotGen Studios è il nome della neonata azienda, che, appena nata, è già in forte espansione, con un sacco di progetti in cantiere, sia per Playstation 2 che per Dreamcast, senza dimenticare il futuro Dolphin di Nintendo e un ambizioso porting di Resident Evil su Game Boy.

Resident Evil non è stato il primo

Alone in the Dark

Dreamcast





Benché per la comunità delle console la prima avventura horror sia stata Resident Evil, il vero capostipite del genere è apparso molti anni fa su PC ad opera della Infogrames e rispondeva al nome di Alone in the Dark. Dopo il successo iniziale sono usciti altri due giochi della serie, sebbene nessuno abbia riscosso lo stesso successo del primo. Dopo l'annuncio del quarto titolo, infine, tutto è stato messo a tacere, facendo perdere le tracce di un possibile successo.
Rispetto alla serie Capcom, Alone in the Dark si basava meno sulle sparatorie, stimolando un pochino di più la materia grigia dei giocatori. In questo quarto episodio Edward Carnby (il protagonista di tutti i giochi della serie), che di sicuro stenteranno a riconoscere anche i più affezionati tanto è cambiato nell'aspetto, si trova su Shadow Island, con l'incarico di scoprire le ragioni della morte di un suo caro amico che sembra essere legata ad alcune misteriose tavolette dai poteri incredibili. Di sicuro questo quarto Alone in the Dark sarà graficamente il più bello della serie, e anche se non completamente in 3D (è stata usata la stessa tecnica dei vari Resident Evil - fondali prerenderizzati e oggetti poligonali), godrà di ombre ed effetti luminosi dinamici. La data di uscita sembra essere stata stabilita intorno alla fine dell'estate.

Una moto piccola piccola

Suzuki Alstare Racing Line

Game Boy Color

Oggi come oggi l'unica possibilità, per un gioco di corse, di avere successo, è quella di divertire ma allo stesso tempo impegnare il giocatore con un metodo di guida che si il più possibile realistico. Tanto tempo fa invece alla simulazione si preferiva il semplice divertimento (complice anche il fatto che le console del tempo non permettevano troppi sprechi di risorse), ed è proprio quello che la Ubi Soft cerca di vendere con questo Suzuki Alstare per Game Boy: semplice divertimento preso pari pari dallo spirito dei vecchi giochi per otto e sedici bit. I piloti a cui far guidare le due moto selezionabili (GSX 600 e 750) sono quattro: Francesco Pirovano, Pierfrancesco Chili, Stephane Chambon, e Katsuaki Fujiwara. Classiche le modalità di gioco, con partita singola, campionato, e due giocatori, quest'ultima sfruttabile non con il collegamento infrarossi ma solo con il Game Link. Le piste sono sedici più una segreta, sparse un po' per tutto il mondo, e, tanto per fare le cose per bene, il gioco prevede corse di giorno, notte, inverno, e anche una minima implementazione degli effetti fisici, quindi state pronti ad affrontare sbandate, impennate e sgommate varie. Anche questo gioco uscirà in primavera, così durante i pic nic, quando proveremo quell'irrefrenabile voglia di giocare non dovremo far altro che cacciare il nostro piccolo Nintendo.

Playstation 2

E anche questo è andato...
Snowboard Super X

Ohh, ci siamo levati anche quest'altro peso dallo stomaco. Già li vedevo gli appassionati di neve e snowboard scalpitare nelle loro case davanti alla PS2 in attesa che qualche software house si decidesse ad uscire con un gioco tipo Cool Boarders, o simili, e per fortuna così è stato. L'opera è stata della prolifica Electronic Arts, che, quale miglior occasione per farlo, al Playstation Festival 2000 ha presentato il suo Snowboard Super X (la X finale si pronuncia "cross"). Steve G., producer del gioco, durante l'intervista ha sostenuto che l'idea dietro SSX è stata quella di prendere delle piste esistenti, insieme alla reale fisica di una corsa su tavola, e aggiungere tutte quelle emozioni selvagge che sarebbero impossibili da provare nella realtà. Tutti i percorsi sono pieni zeppi di scorciatoie da sfruttare, praticamente c'è neve ovunque. Gli snowboarder presenti nel gioco provengono un po' da tutto il mondo, e ognuno avrà espressioni tipiche del suo paese natale, per cui se sbattete fuori pista un italiano (sempre che ce ne siano), questo vi bestemmierà appresso nella lingua di Dante, piuttosto che in inglese. Le piste sono dislocate in giro per il mondo, e così, a mente, mi sembra di ricordare Germania, Francia, Stati Uniti, e Giappone. Ci saranno un sacco di modalità di gioco, alcune basate più sulla velocità, altre maggiormente interessate dai punti guadagnati con le evoluzioni. Al momento della presentazione il gioco aveva qualche problema di frame rate, ma ci è stato assicurato che la versione finale girerà a sessanta solidi fps. SSX esce in Giappone proprio mentre leggete, la versione occidentale, invece, la vedremo in contemporanea con il lancio della console in USA.

Playstation

Certo che il paragone è inevitabile
Grind Session

Quando esce un gioco nuovo è normale per i giocatori metterlo a confronto con il punto di riferimento della categoria, per questa ragione la Sony dovrà necessariamente fare le cose per bene con questo Grind Session, se non vuole essere schiacciata dal confronto con Tony Hawk Skateboarding. Le premesse sono decisamente buone: intanto anche qui troviamo una lunga serie di nomi famosi a far da testimonial per il gioco (e se anche a voi potrebbe non fregare nulla, sembra che in parte il successo del gioco Activison sia stato dovuto anche ai nomi in esso contenuti), poi ci sono otto grandi parchi creati solo ed esclusivamente per il piacere di skateare, e infine non dimentichiamo un nutrito numero di evoluzioni. Personalmente non ho avuto ancora modo di provare il gioco, non so quindi dirvi se i lavori, per quanto riguarda la giocabilità e la facilità di esecuzione delle varie acrobazie, procedano in senso positivo o negativo, ma diamo un po' di fiducia alla Sony, e speriamo che non dovremo finire con l'imparare un manuale di cinquanta pagine per effettuare un solo salto. Cosa dite? Non vi ho parlato dei tipi di partite che si possono fare con Grind Session? Accidenti, rimedio subito: torneo, freestyle, pratica, due giocatori, teamplay, competition, e tech challenge sono le tante modalità di Grind Session, che però ha ancora un asso nella manica: la personalizzazione. Diversamente da Tony Hawk il titolo di Sony permetterà di modificare COMPLETAMENTE gli skater, con immensa di gioia di chi vuole provare a vedere che effetto farebbe un atleta con il fisico di un bambino grassoccio, ad esempio. Quando uscirà il gioco? Boh!

Nintendo 64

Fango e sudore: bleah!
Jeremy Mcgrath Supercross 2000

Io ho sempre amato le motociclette, ne ho possedute tante, ma assolutamente non ho mai sopportato la sensazione che si prova ad essere sudati con la terra che ti si attacca dappertutto. Forse è per questo che preferisco di gran lunga guidare i mezzi stradali piuttosto che quelli da fuoristrada, appassionandomi allo stesso tempo però, alla vista di tutti quei bei saltoni che eseguono i piloti di cross. Probabilmente ce ne saranno altri come me in giro per il mondo, quindi, miei cari compari, per noi la cosa migliore è dedicarci alle corse virtuali, magari con il futuro gioco di Acclaim, sempre che venga su mantenendo tutte le buone proposte fatte in fase di presentazione: vediamole. Intanto, le categorie sono due, 125 e 250cc, come nella precedente versione Playstation, poi le modalità di gioco: campionato, prova a tempo, e le inedite "crea un tuo campionato" (in cui potremo creare non le piste, ma l'intera stagione a nostro piacimento), stunt mode (nel quale si faranno punti eseguendo il maggior numero di evoluzioni possibili), e una modalità libera, grazie alla quale ce ne potremo andare al vagabondaggio saltando qui e lì in immense aree. Le moto e le piste del gioco sono state disegnate dal campione in persona, oltre ovviamente ad includere alcuni tracciati ufficiali assolutamente reali. In tutto ci saranno otto stadi per supercross e otto circuiti ufficiali, oltre all'immancabile editor che ci permetterà di creare i percorsi ma anche di modificare il nostro mezzo, non solo dal lato estetico, ma anche, e soprattutto, da quello delle performances. Graficamente siamo un gradino più in alto del predecessore, anche dal punto di vista delle animazioni, completamente realizzate in motion capture, e per questo decisamente fluide. Il gioco non è ancora completato del tutto, ma alla Acclaim contano di completare l'opera nel corso della primavera.

Playstation

Dieci ragazze per me, posson bastareeee... Duke Nukem: Planet of the Babes

Ho come l'impressione di aver introdotto il box di qualche altro gioco allo stesso modo, che strano. Sarà che quella vecchia canzoncina mi ritorna periodicamente nella testa, perché rispecchia molto quello che sarebbe il mio ideale di "vita coniugale", fatto sta che sono sicuro di averla già usata su queste pagine... Vabbé, a voi non ve ne può fregar di meno, per cui passo a presentarvi l'ennesimo capitolo delle serie Duke Nukem. Avevamo lasciato il volgarissimo Duke con "Zero Hour" su Nintendo 64, alle prese con viaggi nel tempo etc, e adesso ce lo ritroviamo sulla Playstation, con il compito che ogni uomo del mondo vorrebbe portare a compimento: ripopolare il pianeta. Praticamente Duke è stato scelto come campione per "inseminare" il maggior numero possibile di donne, e dar inizio così ad un'opera di ripopolamento, possibilmente facendo nascere tanti piccoli come lui. Il fatto è che anche le nostre vecchie conoscenze, i poliziotti mutanti, hanno lo stesso obiettivo, il che porta il Nostro a imbracciare di nuovo le armi per mettere ancora una volta i cattivi al loro posto. Ok, lo story line non è un granché, ma del resto quale dei tanti giochi della serie avevano una trama decente? Per quanto riguarda il game play, la GT Interactive si è affidata al detto "squadra che vince non si cambia", ed ha riutilizzato quasi completamente l'engine di Time To Kill, aggiungendo solo qualche particolarità, tipo effetti di luce vari. Fondamentalmente, per quelli che non hanno giocato a Time To Kill, Planet of the Babes sarà una specie di Tomb Raider, a cui sono stati tolti i puzzle e aggiunti nemici da mandare al Creatore. Non fraintendetemi, ci sono sempre dei piccoli enigmi, ma non vanno al di là di "trova la chiave rossa per la porta rossa", o poco più di questo. Il gioco non è ancora ultimato, ma i lavori procedono bene, e velocemente, quindi non dovrete aspettare ancora molto per trasformare tutti quei maiali in piccole porchette.

Playstation

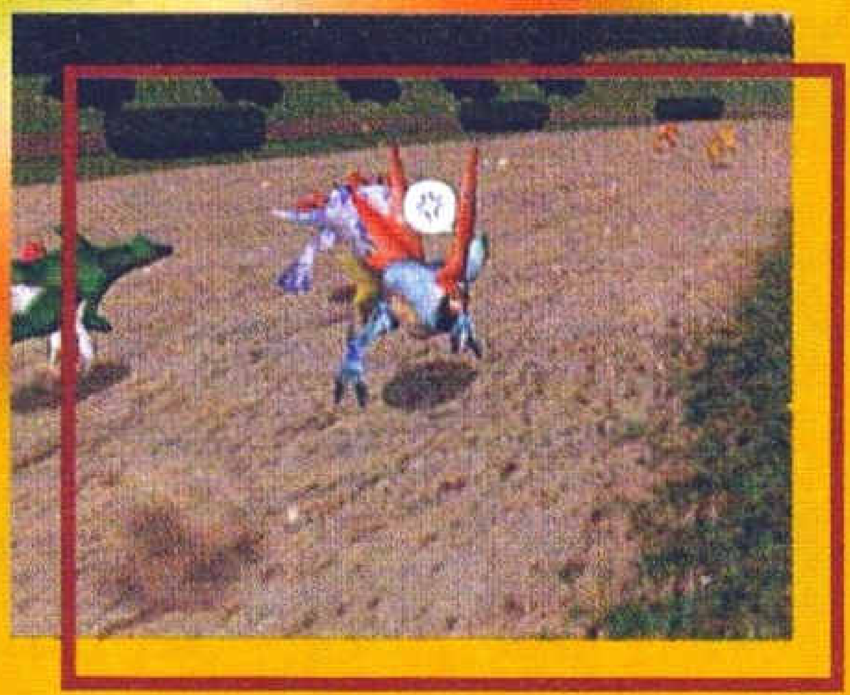
Non se ne può più... Nascar Rumble

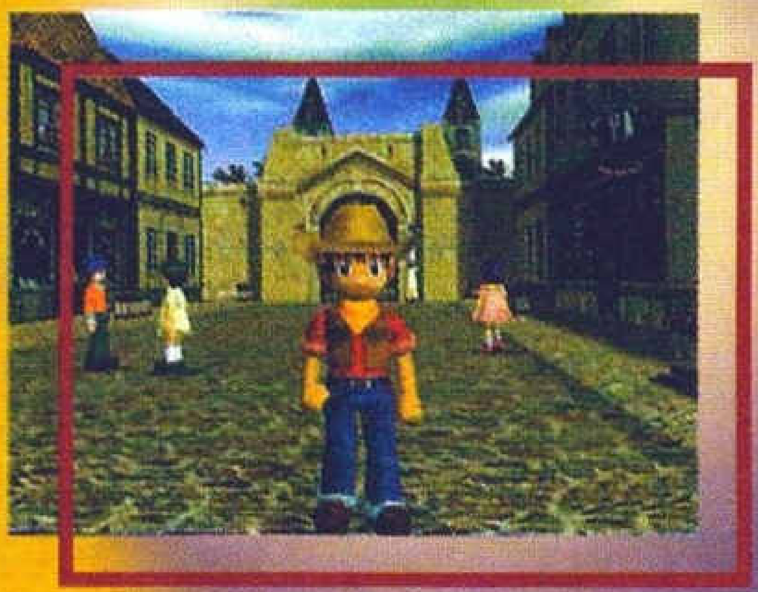
Accidenti, sembra un incubo senza fine. La serie Nascar della Electronic Arts sembra perseguitarci, e a quanto sembra non ci lascerà neanche per quest'anno. Dopo il deludente Nascar 2000 (e i deludenti predecessori), la EA ci riprova, aggiustando questa volta il tiro, e abbandonando quello che è stato sempre, da anni a questa parte il vero difetto di tutti i giochi che si basavano sulla licenza della lega americana: la monotonia. All'infinito ci siamo lamentati del fatto che alla fine girare sempre in tondo poteva non essere entusiasmante, in barba a qualunque innovazione tecnica o incredibile motore grafico, ma i programmatori se ne sono sempre infischiati, almeno fino a quando il progetto di questo NASCAR Rumble non è arrivato nelle mani del team che già cui ha regalato Future Cop, e in particolare di David De Martini, il produttore del gioco. Secondo quest'ultimo il gioco sarà sì dedicato ai milioni di appassionati della formula NASCAR, ma non deluderà nemmeno quelli più avvezzi ai normali arcade, grazie all'inserimento di tracciati fuoristrada e al di fuori dei normali circuiti ovali. Le piste sono sparse in vari punti del globo, con nomi molto caratteristici: Motor City, Southern Exposure, Beach Blast, Gold Rush, Mardi Gras, e Bad Lands, ognuna contenente tre piste di crescente difficoltà; per cui, se la matematica non è un'opinione, in totale ci dovremmo trovare davanti la bellezza di diciotto piste diverse. Tre sono le categorie di automobili fra cui scegliere: stock cars, legends, e la nuova Trucks, tutti completamente upgradabili vincendo le varie corse, ma anche con la possibilità di sfruttare i power up sparsi sulle piste, in vero stile arcade. La versione presentata alla stampa era quasi terminata, e anche se mancava di qualche piccolezza (tipo il supporto per le vibrazioni), le impressioni sono state decisamente positive, con un buon metodo di controllo e un'ottima velocità, stabile a trenta fps.

Dreamcast

Che macello! Animastar

Per tutti i fanatici delle growing simulation è in arrivo da Aki un titolo che sicuramente desterà grande interesse. La ragione è che, seppure incasinato (non basterà allevare le nostre creature), Animastar è il capostipite di un nuovo genere chiamato (termine coniato dalla stessa Aki) "All around RPG", perché oltre ad avere elementi tipici dei giochi Tamagotchi-style, si trovano anche sezioni molto più simili ad un gioco di ruolo, e ad un gioco di corse. Mi spiego: una partita tipica consiste nella cattura di alcune creature, chiamate "Anima", per poi allevarle al fine di farle gareggiare in alcune gare ad essi dedicate. Per la cattura si dovrà andare in giro alla ricerca di informazioni, che saranno di due tipi, affidabili e non, che andranno archiviate in due differenti "pagine"; quando saremo riusciti a mettere le mani su uno di questi animaletti, dovremo affidarlo alle cure di un tutore





che lo preparerà alle gare, e, quando sarà tutto pronto, dovremo cimentarci in un gioco di corse a tutti gli effetti. Ogni sezione sarà molto curata, ad esempio l'allenamento comporterà l'uso di differenti tecniche a seconda che si voglia migliorare la forza, la resistenza, o la velocità. Attualmente il gioco è completo al settanta per cento, e si vocifera anche di una probabile compatibilità con il Game Boy nel gioco finito, che dovrebbe trovarsi nei negozi più o meno per il mese i giugno.

c'é chi il software lo acquista così...

...c'é chi preferisce chiedere consigli e acquistare al prezzo migliore da...

Software Universe®

www.softwareuniverse.it

(Questo mese tante promozioni sui prodotti PlayStation™, Console e PC)

MILANO
VIA LORENTEGGIO 22
SOTTO I PORTICI
Tel 02.42.300.10

CINISELLO B.-MI
C.COMM. LA FONTANA
V.LE DE VIZZI
Tel. 02.66.04.30.58

NOVATE-MI
CENTRO COMMERCIALE
METROPOLI
Tel. 02.39.00.51.39

CAGLIARI
QUARTUCCIU
C.COMM. LE VELE
Tel. 070.88.88.64

CAGLIARI
SAN SPERATE
C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070.91.66.064

CREMONA
CORSO P. VACCHELLI 33
Tel. 0372.46.34.83

DAVERIO-VA
CENTRO COMMERCIALE
DAVERIO
Tel. 0332.94.99.25

GALLARATE-VA
C.COMM. MALPENSA 1
VIA LARIO 37
Tel. 0331.77.96.20

ORIO-BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE
ORIO CENTER
Tel. 035.45.96.042

SENIGALLIA-AN
CENTRO COMMERCIALE
IL MAESTRALE
Tel. 071.66.10.182

VENDITA PER CORRISPONDENZA
grg.sede@softwareuniverse.it
Fax 02.45.86.44.75

SEI UN RIVENDITORE?
Cerchi un distributore?
Vuoi aprire un negozio con noi?
Telefonaci: 02.45.86.99.00
Fax: 02.45.86.44.75
grg.sede@softwareuniverse.it

Gruppo GRG Srl - Tutti i marchi, i nomi e i loghi riportati appartengono ai legittimi proprietari - Studio grafico: High Resolution Tel. 0429.76.31.26

Playstation

Ahh, ve lo credevate... Tony Hawk Skateboarding 2

Pensavate che il prossimo episodio del miglior gioco di skateboard sarebbe apparso per la nuova creatura di Sony? Già piangevate al pensiero che non avreste più potuto eseguire salti, grab e rotazioni varie senza dover sborsare il patrimoni richiesto per l'acquisto della PS2? Tranquilli, forse il canto del cigno per la grigia scatolotta è ancora lontano. La Activision ha infatti diffuso le prime notizie sul prossimo capitolo di Tony Hawk, nel quale troveremo tutti i più grandi nomi della scena mondiale, insieme ad un sistema di controllo ancor più intuitivo e ad un migliorato motore fisico, che renderà ancor più realistiche le evoluzioni, anch'esse aumentate di numero. Tony Hawk 2 includerà anche un editor di skate park, con il quale si potranno construire parchi come più ci aggrada, salvarli su memory card e poi scambiarli con gli amici. I posti in cui far danno con la nostra tavola saranno New York, Marsiglia e Rio de Janeiro, e saranno ancor più interattive del primo gioco: praticamente si potrà sfruttare qualunque oggetto per compiere evoluzioni varie. Ci saranno anche nuove modalità di gioco, tipo la "Graffiti", in cui dovrete "segnare" gli ostacoli presenti compiendoci sopra qualche manovra acrobatica. In aggiunta, infine, sono presenti alcuni piccoli sotto giochi, che dovrete sbloccare man mano che andrete avanti nella vostra carriera. Tony Hawk Pro Skater 2 uscirà durante l'autunno, perciò considerando che siamo ad aprile, che d'estate avrete sicuramente altro a cui pensare che non stare in casa davanti alla Play, l'attesa non dovrebbe pesare troppo.

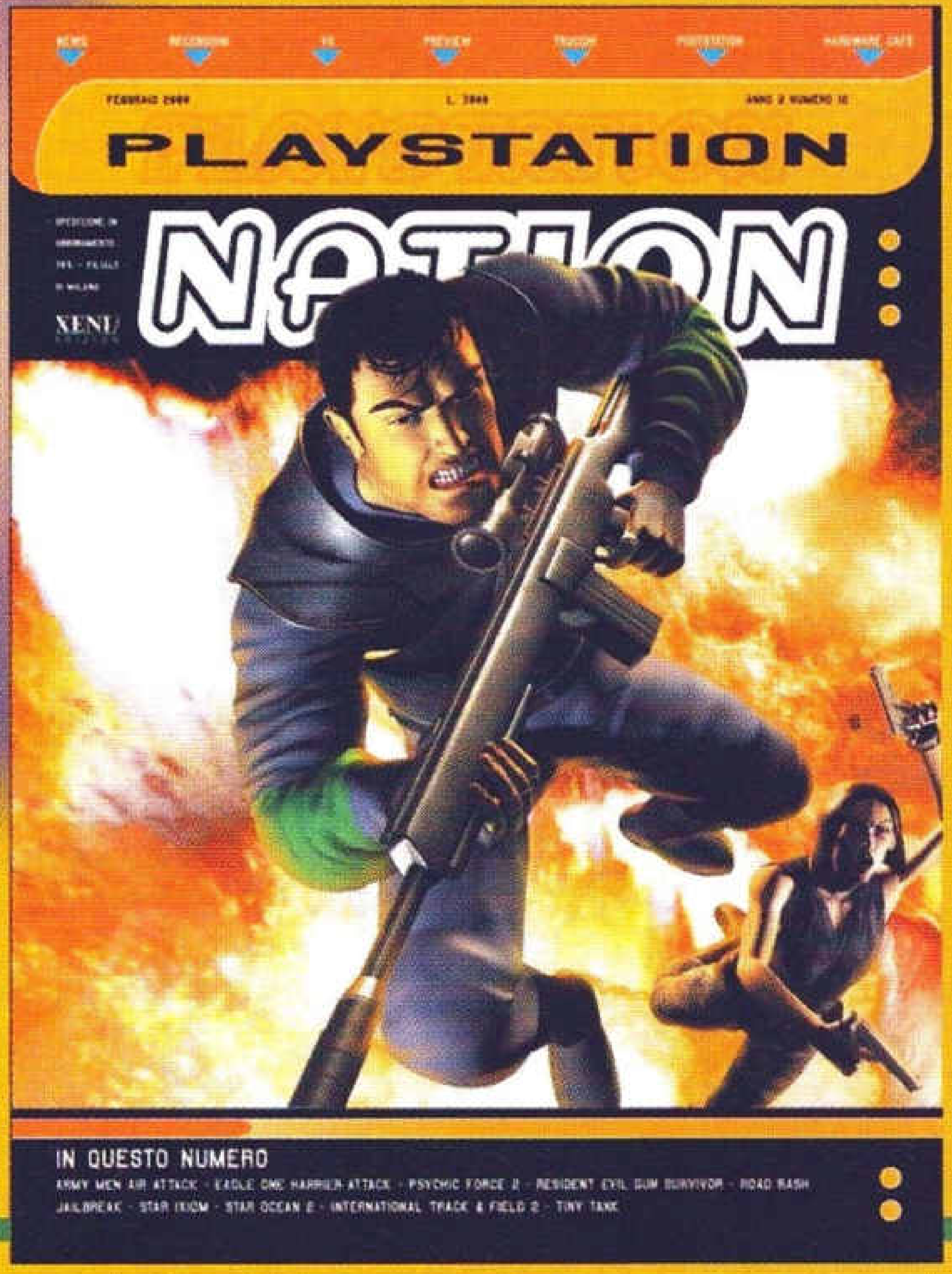
Dreamcast

Siccome lo spazio era ormai pieno... Deep fighter

...si è pensato bene di spostarsi nelle profondità dell'oceano. Deep Fighter vi infilerà nei panni di un mercenario attualmente al fianco di una civiltà sottomarina impegnata nella costruzione di una gigantesca nave che gli permetterà di lasciare le attuali acque, diventate troppo ostili per poter vivere in pace. Di base le missioni che affronterete saranno del tipo vai - prendi - porta qui, ma grazie al gran numero di attrezzature a nostra disposizione non dovremmo annoiarci poi molto; per di più, spesso e volentieri ci imbatteremo nei mezzi delle civiltà nemiche, che ci daranno la possibilità di fare sfoggio delle nostre capacità di combattenti (altrimenti invece di un mercenario avrebbero potuto chiamare un trasportatore). Deep Fighter fa sfoggio di una incredibile varietà e verosimiltà di ambienti, tutti realizzati in modo assolutamente impeccabile, con tutt'altro che rari banchi di pesci che gi sguazzeranno attorno (tranquilli, se vi danno fastidio potete sempre farli a pezzi), insieme a qualche esemplare di maggiori dimensioni (tipo balene etc.) che, grazie all'attento studio fatto dai designer, vi sembrerà realistico in tutto e per tutto. Il gioco finto dovrebbe fare il suo ingresso nei negozi durante il corso della primavera.

Nemesis attacca la Playstation

E non è un gioco di parole dato che PLAYSTATION NATION, la nostra consorella dedicata all'universo della scatoletta di casa Sony, regala sul numero di aprile lo sticker adesivo copri PSX di Resident Evil 3! Si tratta di un gadget davvero appetitoso e di altissima qualità che tutti gli "zombie dentro" non si dovrebbero lasciar sfuggire.
La presenza di Nemesis non è comunque l'unico motivo per catapultarsi in edicola. Da questo numero, infatti, Playstation Nation è cresciuta, è un po' ribelle, le piace fare festa, fare tardi, volare su una tavola da neve e ingozzarsi di hamburger e patatine. La sua passione, comunque, rimangono sempre i videogiochi, ma quelli con la V maiuscola. Per gli altri, ci spiace, non ce n'è...



NEWEL
PERSONAL COMPUTERS

CONSOLE - ACCESSORI - COMPUTERS
VIDEOGAMES - SOFTWARE PROFESSIONALE
GIOCHI - NOVITA' - ASSISTENZA TECNICA
COMPUTERS ANCHE A DOMICILIO

NEWEL SHOP

Via Mac Mahon, 73
20155 Milano
Tel. 02.33.00.00.36

Entra nel nostro team, cerchiamo collaboratori. CHIAMACI SUBITO!!!

POKÉMON

Acchiappali tutti!

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

POKÉMON
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI
WARHAMMER
MAGIC L'Adunanza
WARHAMMER 40.000

Vieni liberamente in Newel Shop a giocare a Magic, al nuovo gioco di Pokémon e a Warhammer sui nostri fantastici plastici.

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Non sei di Milano? Richiedi i nostri listini telefonando allo 02.33.00.00.36 o collegati al sito Internet www.newelonline.com
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!

SERVIZIO RIVENDITORI : CONTATTA I NOSTRI UFFICI E RICHIEDI I LISTINI

Campionato redazionale di Go Kart

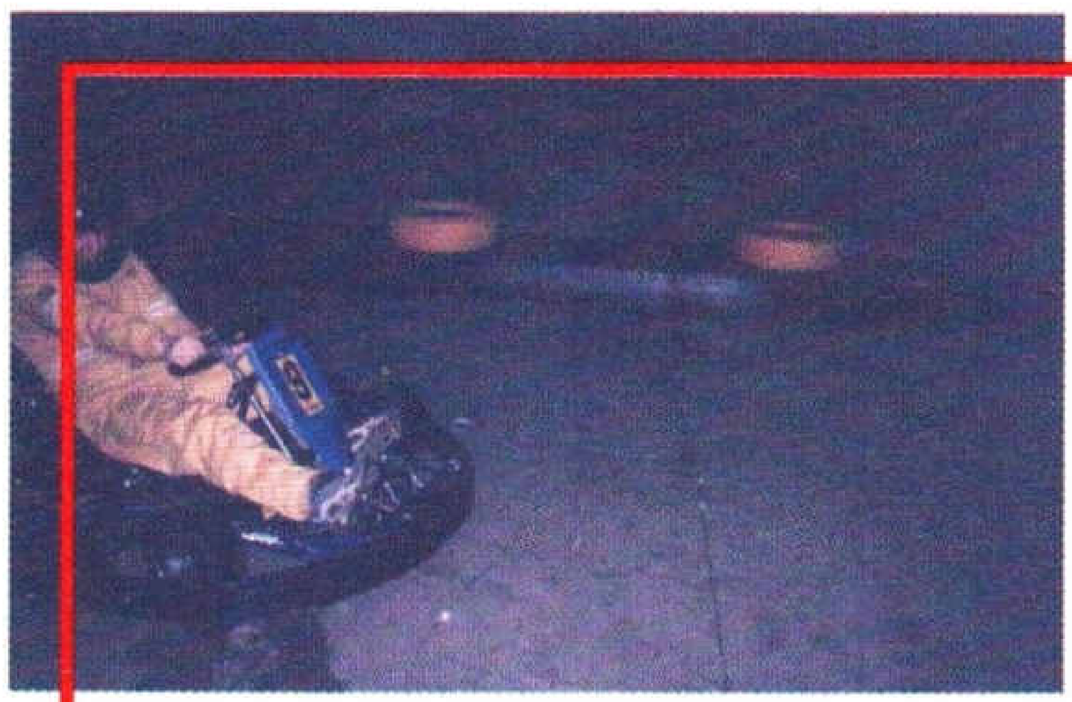
Una questione tra derelitti...

Secondo appuntamento con le vicissitudini redazionali a quattroruote... Chi potrà fregiarsi del titolo di, ehm, "tizio più bravo sui go kart"?

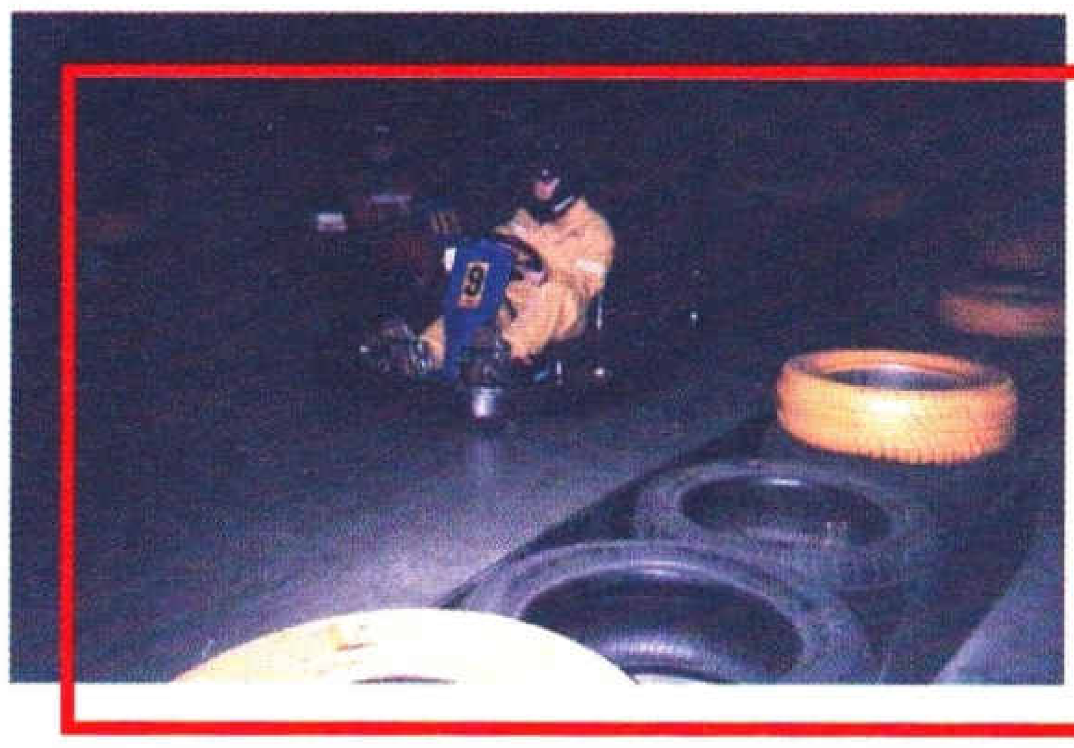
I kart sono una passione. Un qualcosa di autentico, vero e sincero. Dovreste vedere il caro Mao mentre saltella sul seggiolino del suo bolide... dice che così guadagna qualcosa in velocità, ma non ci crede più nemmeno lui. Durante l'ultima gara, il nostro amatissimo alfiere di Ponte Lambro ha mollato la spugna a metà della seconda manche, dando, come al solito, la colpa al povero kart. Ma voi cosa fareste se foste costretti a portare a spasso novanta chili di uomo? Ah, per la cronaca, pare che anche le ossa del Mao, seguendo l'esempio del piccolo veicolo, siano entrate in sciopero. Intanto, le vertebre del Raffo continuano la loro personalissima gara con la sfiga, accorciando sempre di più il pilota dei Sogni. Pensate che quando aveva dodici anni, il redattore in questione era alto la bellezza di un metro e novantotto centimetri... Poi, gara dopo gara, ce lo ritroviamo così, mentre si nasconde dietro una lattina di Coca Cola. Quasi mi dimenticavo... c'è il Nik, che può vantare un fisico da fotomodello alto due metri. Peccato che abbiano tragicamente invertito gli assi cartesiani mentre lo stavano realizzando... L'ultima gara lo ha comunque visto protagonista. Si, protagonista di un botto clamoroso (Mao ne porta ancora i segni) e di un giro veloce quanto quello di una tartarughina. Va beh, sarà per la prossima volta.

Lo Svanoni, dal canto suo, ci prova sempre... tuttavia non ha ancora imparato a domare la sua bestia nera, magicamente vestita da ToSo, personaggio che, nell'ultima gara, è riuscito a tenerlo dietro per venti giri. Bisogna ammettere che nonostante la posizione poco dignitosa, il nostro Xam si è comportato da vero sportivo, preferendo impostare la tenzone sul piano tecnico piuttosto che su quello fisico. Il problema è che lo Xam non ha ancora imparato a guidare...

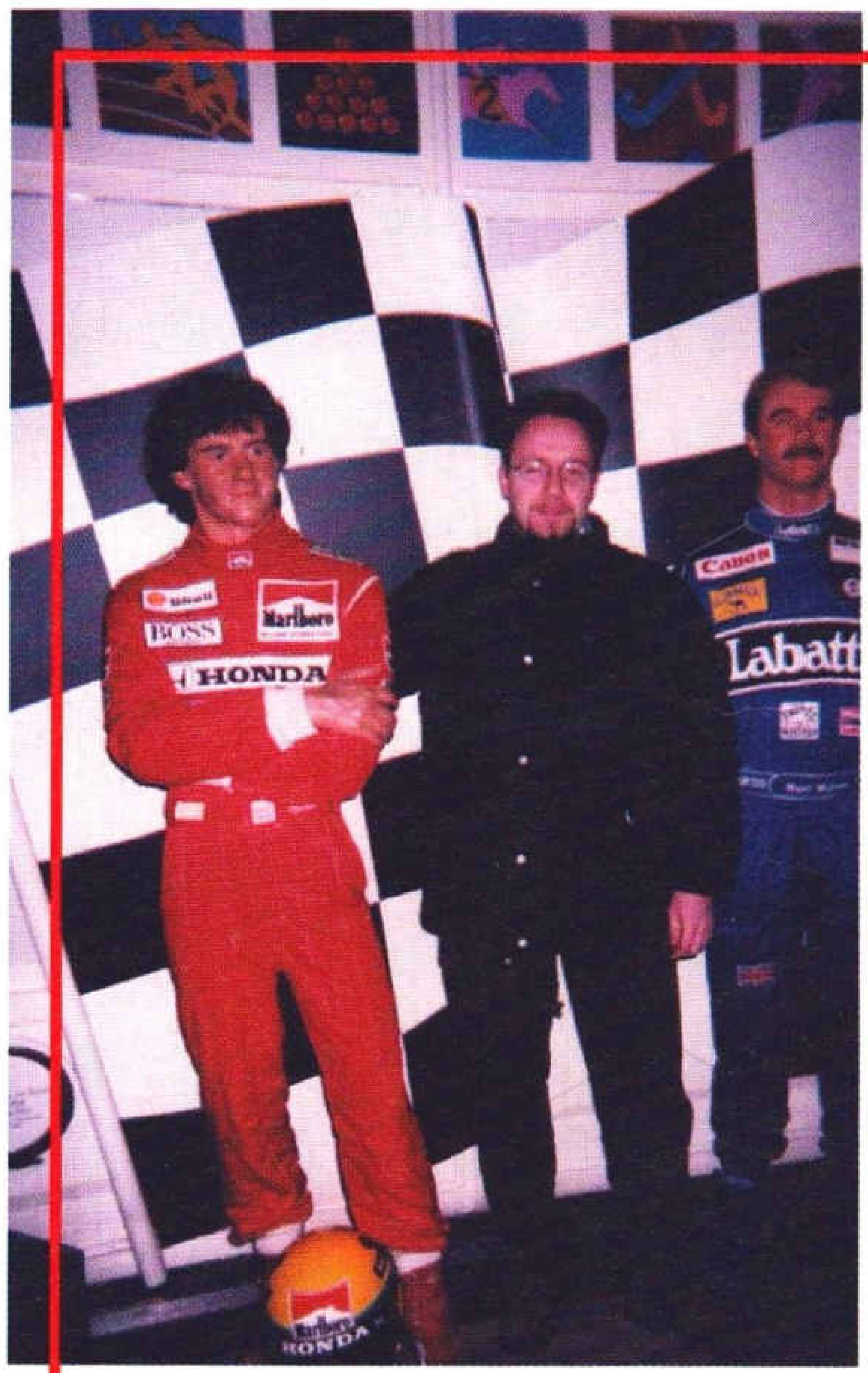
Ma torniamo a parlare del ToSo, che sembra trarre insperati vantaggi dall'assenza della minaccia ambulante che si nasconde dietro il nome di Mauro Bossetti - sperone d'oro per gli amici. Il paullese continua a battagliare per le ultime posizioni ma, quantomeno, è sereno e in pace con il mondo. TMB pare aver finalmente imparato quale sia la sottile differenza tra acceleratore e freno. Nella seconda manche dell'ultima gara disputata è, infatti, riuscito a tagliare il traguardo prima del kart numero 8. Mi raccomando, non ditegli che era fermo. Molto più dinamico è, invece, apparso Marco Auletta, in grado di dare filo da torcere ai veterani delle mini 4wd. Il bello di Marco è che guida esattamente come fa nei videogio-



Entrare in curva troppo velocemente può significare una fine prematura, troppo prematura...



Un particolare dell'ultima gara. Il Raffo e il Nik si stanno studiando...



Una fase della premiazione... ah, i due figuri che vedete nella foto sono due amici che girano spesso qui, in via Carducci.

IL DUSPA IN VENA DI BANFA

Il Duspa si allena a spintonare la gente. Nella vita come in pista, il romanaccio si fa largo a gomitate...

Ebbene sì, miei piccoli e umidi lettori, alla fine la classe è trionfata e sono salito sul gradino più alto del podio. A onor del vero devo riconoscere il valore degli avversari, quest'anno agguerriti più che mai, ma di fronte a un pilota come il sottoscritto perfino Ken Falco si troverebbe in difficoltà. Non si sa chi è che alla fine vincerà, ma quel che è certo è che se il Prisco continua a ciccare gli appuntamenti perché si addormenta sul divano, la gloria si fermerà all'ombra del colosseo, gatti (Silvestro) e zarri (Raffo) permettendo...
L'esperienza maturata in anni di recensioni di giochi di guida e in decenni di patente (con pratica nel traffico di Roma prima e Milano poi) hanno fatto del sottoscritto un concentrato di agonismo e tecnica pura davvero invidiabile. In altre parole se il successo nella vita si misurasse al volante a quest'ora sarei miliardario (più o meno suona come la celebre gullittiana "se mia nonna avesse le palle sarebbe mio nonno"...).
Due parole le spendo volentieri sul Bossetti, un concentrato di amarezza e rassegnazione, episodio unico di diserzione e abbandono del campionato in corso. Nemmeno Gianni e Pinotto avrebbero saputo fare di meglio per strappare ironici sorrisi. E pensare che la marionetta di Gaggiano non riesce a vincere nemmeno un paio di partite di fila a Winning Eleven IV

chi arcade: non stacca mai il piede dall'acceleratore, nemmeno se viene minacciato di morte. Magari non sarà un mago delle traiettorie, ma vi assicuro che testacoda così spettacolari non li avevo mai visti.
Il famigerato Silvestro tiene fede al suo nome... agile come un gatto, anche quando deve fare sentire la sua presenza a quelli che lo precedono. Le stelle consigliano di lasciarlo passare, pena un misero cappottamento con conseguente imbarbarimento... L'ultima volta è toccato al povero Vlad, vincitore del premio "Fuoco di paglia" per l'anno 2000. Il nostro vampiro, dopo essersi imbruttito a causa di uno scontro con il gattone, si è dovuto accontentare di una misera ottava posizione. Puntano invece ben più in alto JPS e Duspa, sempre pronti a contendersi il gradino più alto del podio. Il primo ha però mostrato al mondo la sua vera natura, quella di brutto del mese. Immaginatevi la situazione: JPS in testa alla gara da non so quanti giri riesce a mettere un buon numero di secondi tra sé e il suo inseguitore. Mancano davvero poche decine di metri alla fine della manche e il simpatico omino preposto alle indicazioni si prepara a sventagliare il segnale che annuncia l'inizio dell'ultimo giro. Ora, a voi cosa verrebbe in mente se, durante una gara, un segnalatore vi mostrasse un cartoncino che riporta il numero uno? Che siete in testa alla corsa? No, altrimenti dovrebbe essere parente di Flash per indicare a tutti la posizione che occupano, non trovate? Beh, fatto sta che un veterano come Jacopo ha deciso che quel cartoncino stesse sostituendo la più classica bandiera a scacchi. So che siete curiosi e che vi state chiedendo cosa diavolo passasse per la mente di JPS in quei tremendi, fatidici istanti. Visto che non riusciremo mai a conoscere i suoi pensieri con esattezza, vi basti sapere che il brutto in questione si è fermato ed è stato doppiato da tutti... Ovviamente il primo ad approfittare della situazione è stato il romano - il Duspaghi, per intenderci - capace di effettuare tutte le curve del tracciato mentre rideva a crepapelle di quel brutto di Jacopo. Il Silvestrone rideva un po' meno, ma andava a conquistare una meritatissima seconda posizione... Ah, quasi mi dimenticavo. Non è che qualcuno di voi potrebbe andare a recuperare JPS? Si trova sull'autostrada del Sole, fermo in una piazzola di servizio. Pare che abbia visto, da qualche parte, un'indicazione che segnalava l'ultimo chilometro per Milano...

Molto spesso conoscere la gente giusta aiuta... anche avere una sorella.

Lo Svangoni è convinto di essere in cucina. E ha anche il coraggio di lamentarsi dei risultati.

consolemania

INDOOR KART CENTER

Campionato redazionale di Go Kart

il ritorno

Il Campionato Redazionale di Go Kart ti offre **uno sconto del 20%** sul noleggio presso la pista Indoor Kart Center.

Ogni buono ha validità fino al 31/12/2000 e non è cumulabile.

20%

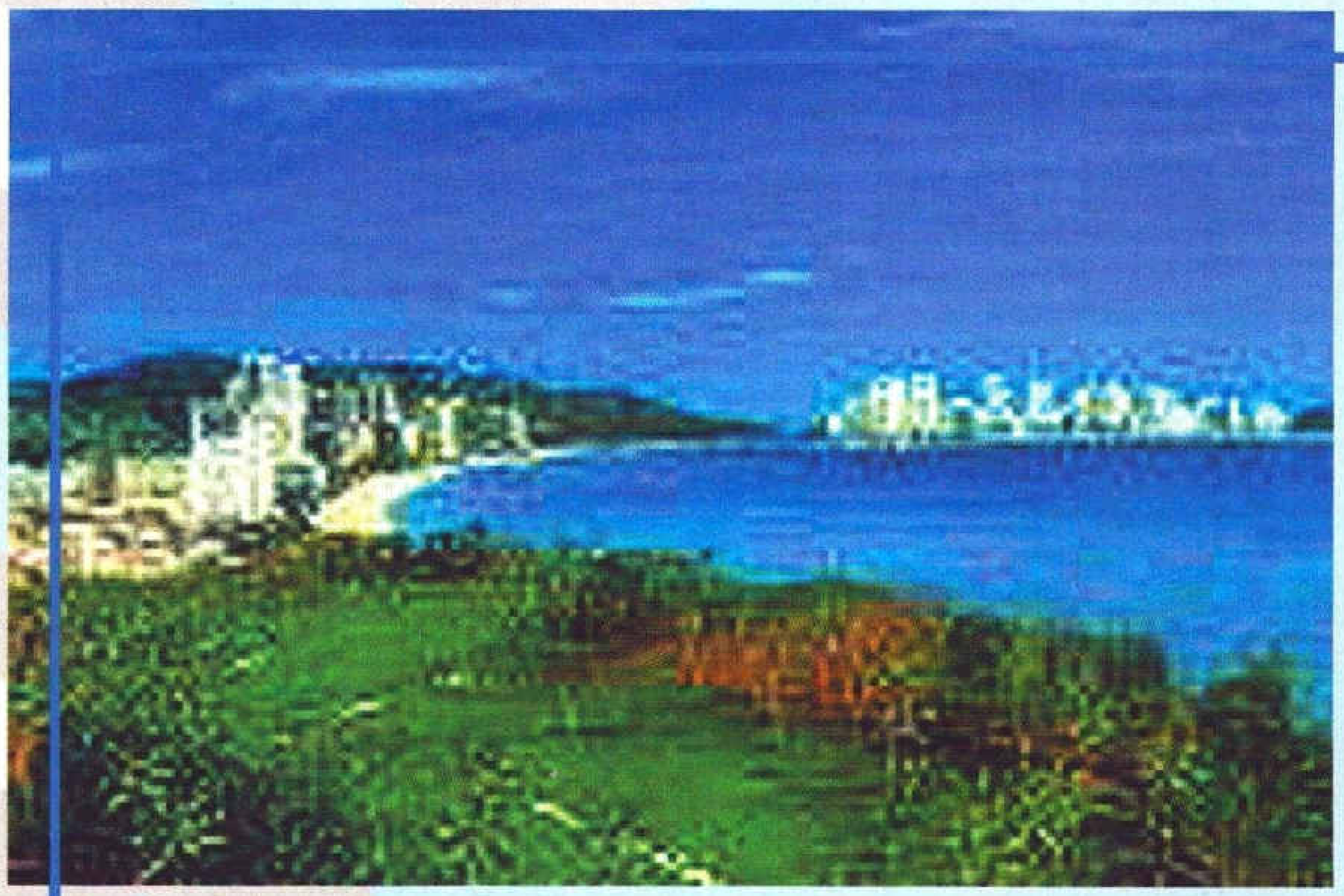
Indoor Kart Center
Via Mecenate 79 - Milano
Tel . 02 - 58.03.93 03

PS2, Dreamcast, Dolphin e X-Box. In questi giorni l'industria del videogame è in grande fermento e una guerra fatta di annunci, rivelazioni e ambiziosi progetti sembra intenzionata a cambiare il mondo delle console come noi lo concepiamo. Sia forse di fronte all'inizio di una nuova era? Dietro le manovre dei quattro contendenti, si celano forse i primi sintomi di una rivoluzione nel modo di fruire il videogame? Il futuro non è mai stato così incerto.

Due parole prima di cominciare

Era da un paio di mesi che si vociferava dell'ingresso di Microsoft, colosso dell'informatica per PC, nel mondo delle console. Come sempre in questi casi, previsioni e banfe si erano susseguite a ritmo incalzante nel tentativo di immaginare le caratteristiche di una tale sistema e quali trame segrete stesse tramando Gates per imporre il suo dominio anche in questo campo dell'elettronica di consumo. Più che l'annuncio sui progetti di Microsoft che il sottoscritto, vera e propria Cassandra del videogame, avevo già profetizzato dopo la partnership con Sega, mi ha stupito come tale annuncio è stato accolto. Una volta rese note le particolarità di X-Box il mondo dei videogame è stato percorso da un brivido di qualcosa che assomigliava molto a paura, inquietudine. Era come se una spada di Damocle fosse stata posta sul capo di un'industria che si sentiva minacciata da questo gigante in grado di spazzare via qualunque forma di concorrenza nel settore dei sistemi operativi per PC. Alcuni si sono detti infastiditi da questo ibrido PC-console, altri hanno vedevano in MS la forza capace di mettere in ginocchio persino i tre grandi ma pochi hanno accolto la notizia con ottimismo. Dobbiamo davvero preoccuparci? Non credo, nonostante la sua forza, anche MS ha collezionato i suoi fiaschi e ha preso le sue batoste. Palm continua a dormire sonni tranquilli visto che Windows CE è ormai storia passata (X-Box avrà un sistema operativo basato su Windows 2000 Professioonal), nel settore dei sistemi operativi realtà emergenti come Linux cominciano ad essere delle vere e proprie alternative a Windows, ma soprattutto, una cosa su cui MS non è riuscita a convincere è nella sua capacità di fare videogiochi. MS deve ancora dimostrare cosa è capace di fare, come ha intenzione di convincerci a comprare un X-Box invece che una PS2 o un Dreamcast e quali sono le reali potenzialità della sua macchina. Giocate oggi, preoccupatevi domani.

Il Paradiso può attendere

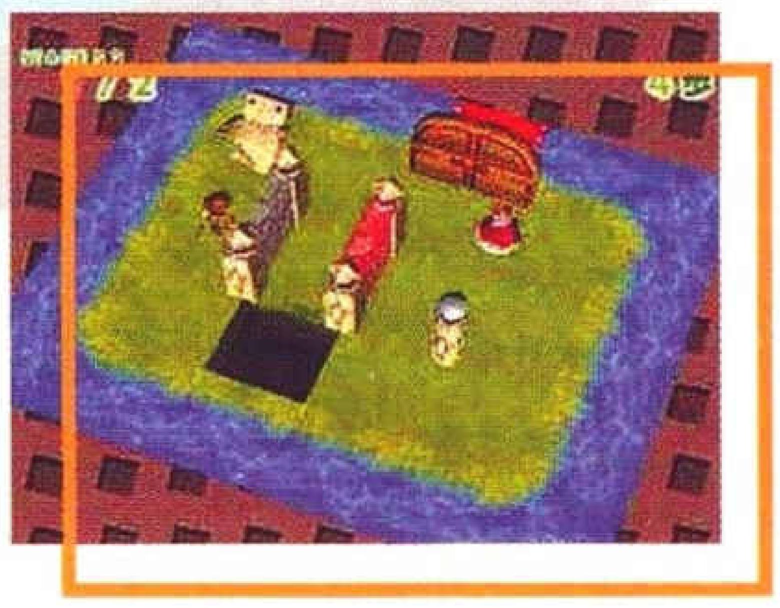


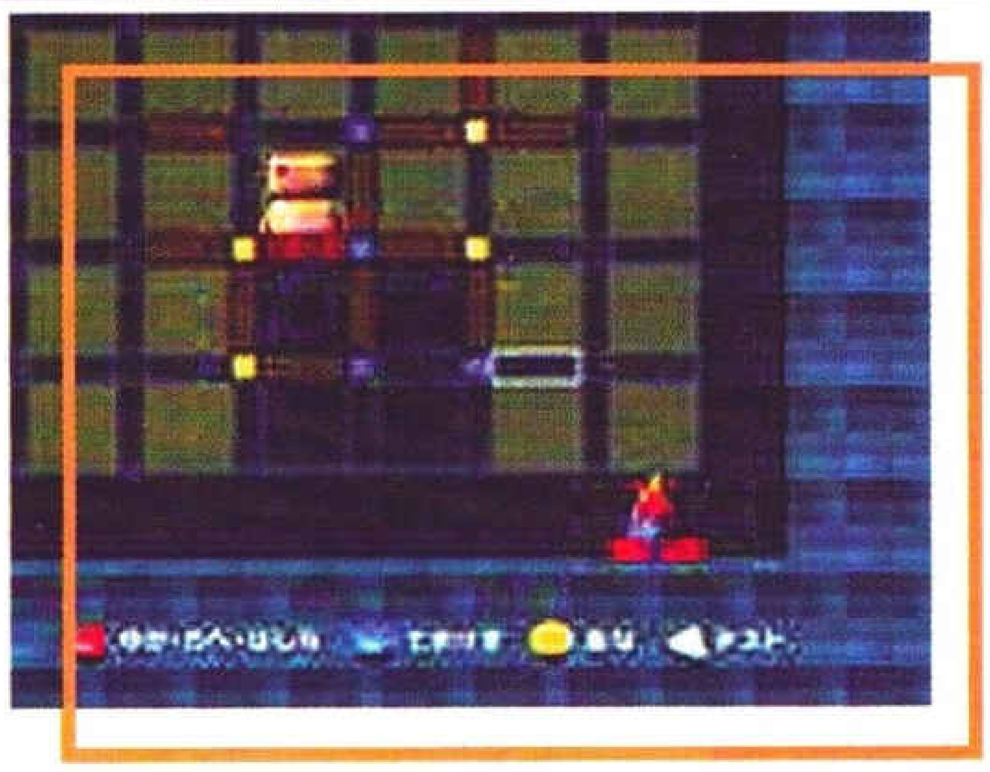
Alla lunga lista dei titoli che hanno mancato la fatidica data del 4 Marzo va ad aggiungersi anche Golf Paradise. Il titolo della T&E Soft è slittato al 23 Marzo e la scelta, più che legata a ritardi nello sviluppo, nasce dal voler attendere al commercializzazione del Multitap per PS2, in vendita proprio da tale data. Golf Paradise, la prima simulazione di questo genere per la nuova console, permette fino a quattro giocatori di scontrarsi su campi davvero spettacolari e dall'ambientazione... paradisiaca.

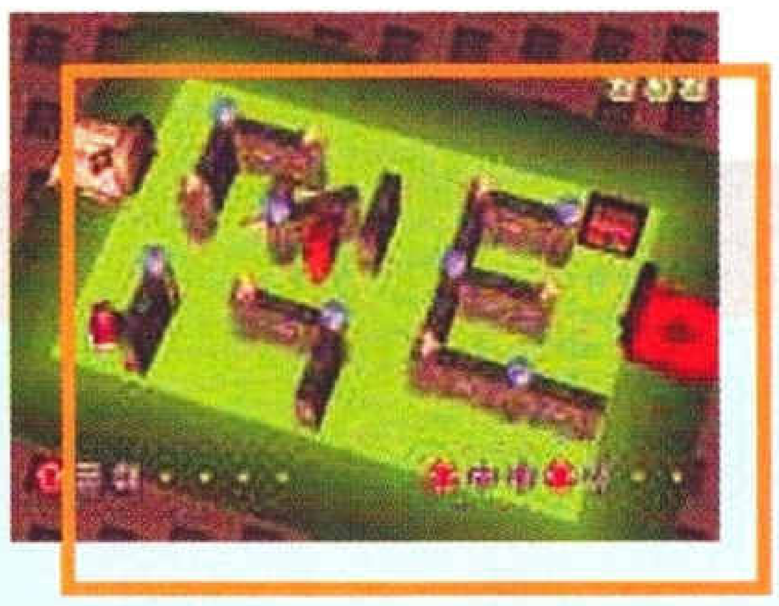
Bel gioco, brutto titolo

I giapponesi nascondono un segreto, i nomi dei videogame vengono generati casualmente da un programma per computer che associa tra loro parole senza senso e concetti insulsi. Come spigare altrimenti l'iperbole di scioglilingua che in questi mesi vengono appioppate a diverse produzioni? Prendete ad esempio l'ultima collezione di minigame Sega; si tratta di una raccolta di giochi in stile Mario Party, tenuti insieme da una trama abbastanza farlocca (i due soliti bambocci, Takeru e Pochi, alle prese con il salvataggio del mondo) e una grafica pacioccosa e colorata. Ci sono puzzle game, slot machine, tiri al bersaglio, prove di abilità e vai dicendo, insomma un discreto campionario di situazioni ad alta giocabilità che danno il meglio di se nel multiplayer. Ma perché bisogna rovinare tutto con un titolo come Bikkauman 2000 Biba! Face Chiba? Non potevano chiamarlo Sega Party? Vabbeh anche questo non è che sia molto meglio, ma almeno non ti si arrotola la lingua in bocca quando tenti di pronunciarlo. Dal 16 Marzo il GD sarà nei game store nipponici per 4800 yen ma verrà dato gratis a che riuscirà a pronunciare il nome del gioco venti volte di fila senza impappinarsi.

Anche l'occhio vuole la sua parte



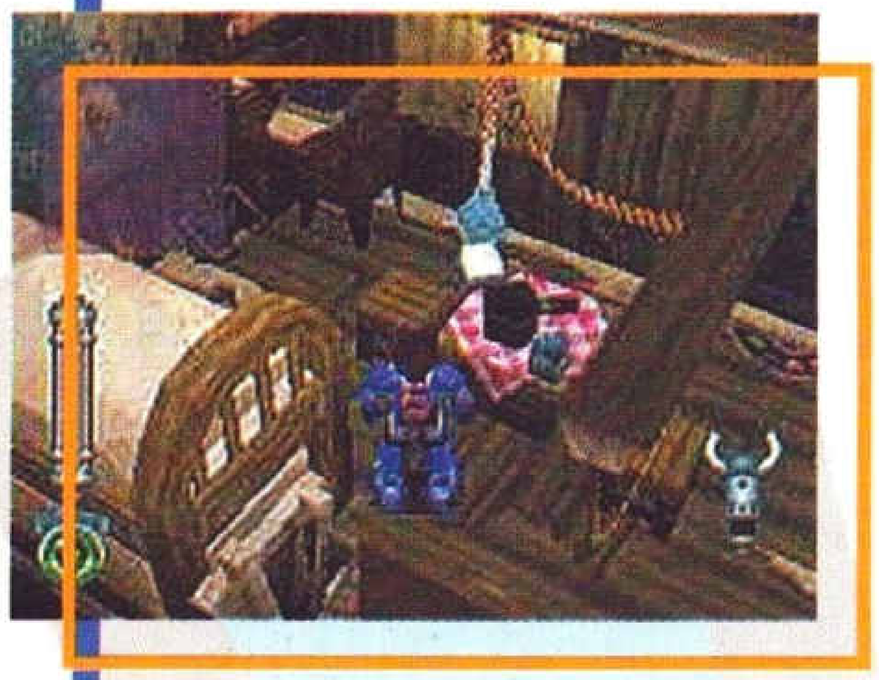


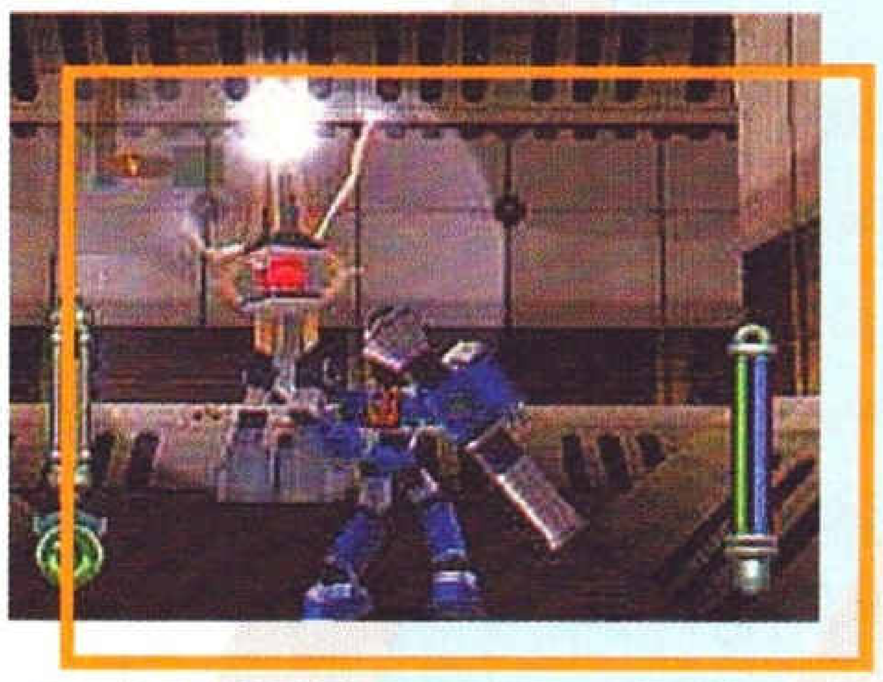


Questo mese ci tocca una discreta infornata di puzzle game, una grossa fetta dei quali sulla console Sega. Nella fattispecie si tratta di Golem no Maigo della Caramelpot, un bel massacra cervello basato sulla solita inutile trama. Un principe è caduto nella trappola tesa dai suoi nemici che lo hanno rinchiuso in un immenso labirinto, per guadagnare l'uscita il principe deve riuscire a spostare le pareti mobili di ogni livello (ce ne sono ben 100) in un numero determinato di mosse. Ogni schema sarà farcito da trappole, bonus e power up come tradizione vuole, il cui efficace sfruttamento sarà un elemento fondamentale dell'azione. Golem no Maigo avrà il supporto per due giocatori e un editor per la creazioni di livelli che potranno essere salvati su Visual Memory. Gli elementi per mettere insieme un buon titolo ci sono tutti, peccato che l'impatto grafica non sia parecchio sotto la media delle possibilità offerte dal DC, la giocabilità è importante ma, come dicevamo, anche l'occhio vuole la sua parte.

Matteo Leccardi

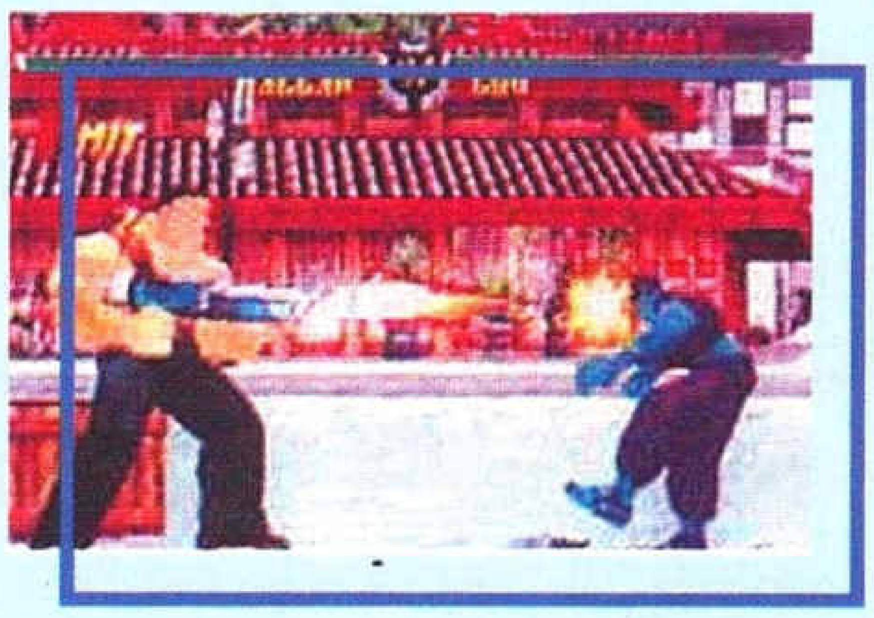
Nostalgie pericolose





Il passaggio su PSX ha segnato un lento declino per la storica saga di Rockman, troppi errori, troppe incertezze hanno portato Capcom a infilare un strafalcione via l'altro, da cui la storica softco non è riuscita ancora ad emergere. Il passaggio alla terza dimensione non ha cambiato di molto la situazione ma almeno ha mostrato una strada interessante per l'evoluzione di un personaggio che merita di diritto un posto d'onore nella storia del videogame. Ora Capcom è pronta a lanciare un nuovo gioco dedicato a Rockman, chiamato appunto Rockman Dash Episode 2: Great Expectations. Motore grafico tirato a lucido, un sistema di telecamere degno di questo nome e un struttura di base già collaudata sono le premesse con cui questo titolo si presenterà il 20 Aprile al pubblico giapponese. Che sia la volta buona per un ritorno di Megaman alle luci della ribalta? Un mesetto di pazienza e vedremo come Capcom avrà giocato le sue carte.

Ciao Saturn, grazie di tutto

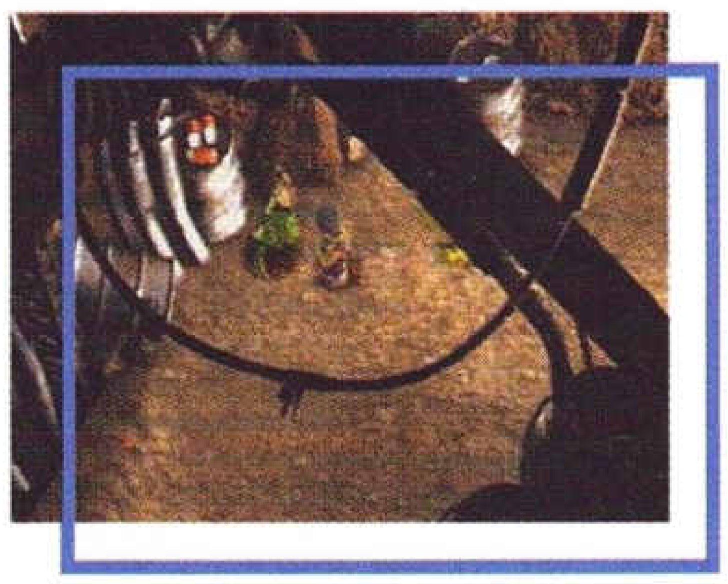


Nonostante tutte le critiche, le sfavorevoli congiunzioni astrali che si voglia tirare in ballo, il Saturn ha potuto sfoggiare nel corso della sua travagliata esistenza diversi buoni titoli che hanno saputo conquistare il cuore di tanti appassionati. Certo adesso c'è Dreamcast, PS2 e via dicendo ma non per questo Capcom si è voluta tirare indietro da un ultimo omaggio a questo glorioso sistema di gioco. Il 30 Marzo, al prezzo di ca. 5800 yen, verrà messo in commercio l'ultimo gioco degno di tale nome per Saturn, Final Fight Revenge. FFR avrà il supporto per la cartuccia da 4MB ed è prevista una versione del gioco con in bundle la suddetta espansione. Massiccio l'impegno profuso da Capcom in questa produzione con l'obbiettivo di realizzare un titolo graficamente ineccepibile, sfruttando fino in fondo le capacità di calcolo della console. Nel gioco è stata inoltre implementata una modalità che permette l'utilizzo di armi che appariranno a caso nell'area di gioco, l'arsenale spazierà dalle armi da taglio fino a bazooka, mitragliatrici e lanciarazzi. Certo tra simulatori d'appuntamento, di pachinko e di corse di cavalli, qualche altro CD per Saturn salterà fuori, ma penso che dopo FFR difficilmente il Saturn tornerà a far parlare di sé su queste pagine. Quindi grazie Capcom per averci permesso di dare un ultimo saluto a questa console, compagna di tante, indimenticabili ore di gioco.

Come ti copio
il Pokémon

Ma dai, Bandai come stai! Con un gioco di parole raffinato e divertente come una lezione di aerobica in un cimitero si apre questo box di angoscia e tristezza nei confronti di un progetto brutto, brutto.

Con spirito d'emulazione degno di una release del MAME, Bandai ha deciso di lanciare sul mercato la sua serie di prodotto legati a Digimon. Quale balzana idea è venuta a questi brasati celebrali? Dopo il successo devastante e onnicomprensivo ottenuto dai Pokémon, anche Bandai si appresta a stordire i bambocci giapponesi con una serie di piccoli mostrilli tascabili. Già il nome con la vaga, ma solo vaga, somiglianza con quello dei Pokémon dovrebbe darvi l'idea del gabolone totale che si nasconde dietro a questa trovata. Se questo non dovesse bastarvi buttate un occhio (ploaok!) alle foto qui intorno, pupazzetti, orologini, giocattoli di ogni forma e dimensione e, gran finale, un bel CD per Giocostazione. Nel FMV che apre il gioco si vede un baldo giovane di circa una decina d'anni (la stessa età del protagonista di Pokémon), che si appresta a partire per un viaggio per combattere contro tutti i Digimon (come in Pokémon) lasciando dietro di sé un aggeggio che assomiglia a un Game Boy quanto io a Cologno De Luigi (il Mao dice che sono il suo sosia... dovrei essere contento?). Dopo una prima parte in solitaria, il nostro eroe si scontrerà con il primo Digimon che diventerà suo amico e compagno d'avventure, almeno non l'avessero colorato di giallo come Pikachu... Bandai, ma quando mai imparerai.

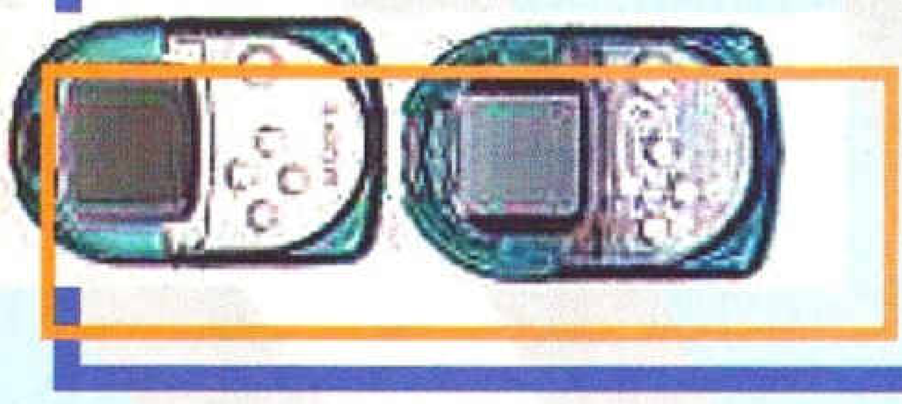


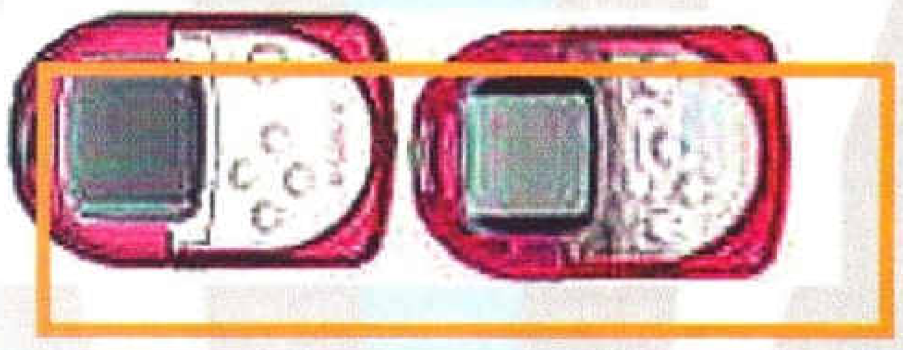
Il Dreamcast
ha la memoria corta

La scarsa capacità delle VMS (128Kb contro 1MB delle memory card standard per PSX) è da tempo motivo di accese discussioni. Di certo le nuove memory card da 8MB per PS2 hanno dato un taglio netto a simili polemiche, chiudendo la bocca a chi sosteneva che 128KB fossero più che sufficienti per qualsiasi necessità. Non stupisce più di tanto, quindi, l'annuncio di Sega che ha confermato l'inizio del lavoro di progettazione di VMS di dimensioni mastodontiche (nessuna conferma ufficiale ma si parla di tagli da 16MB) in grado di contenere brani musicali in formato MP3. Queste VMS formato Godzilla verranno anche dotati di uscita per il collegamento ad una cuffia stereo, trasformando di fatto questi nuovi aggeggi in MP3 Walkman.

La guerra dei colori

Dopo le console e i controller adesso anche le memory card. Quasi in contemporanea sia Sega che Sony hanno annunciato la prossima commercializzazione di VMS e Pocket Station colorati e trasparenti. Come vedete la gamma cromatica scelta da entrambe le case è ricorda molto da vicino (copiata mi sembrava un termine troppo forte) da quella dei celeberrimi iMac di Apple. La casa di Cupertino ha lanciato una vera e propria moda che non ha risparmiato neanche il mondo delle console, portando una ventata di colore dove fino ad ora avevano regnato grigio e nero. Il fenomeno è ancora in piena espansione e viene da chiedersi quando troveremo le prime PS2 "vestite" con un bel giallo canarino o un verde limone.

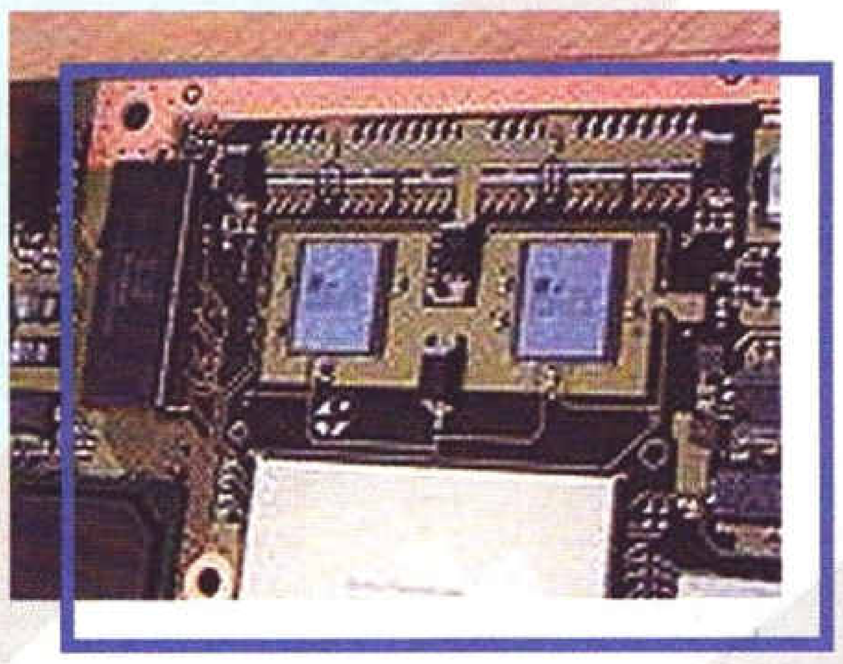


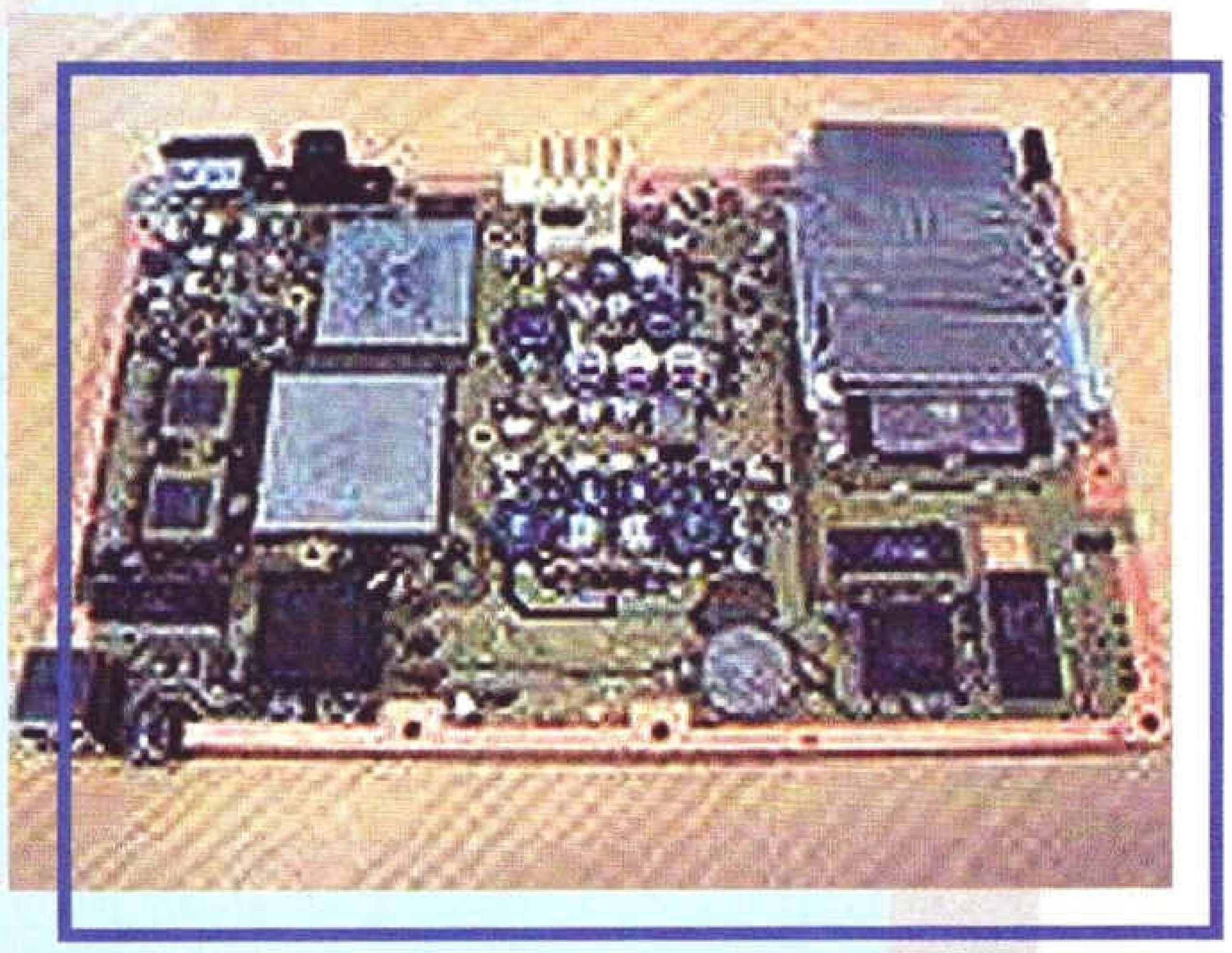


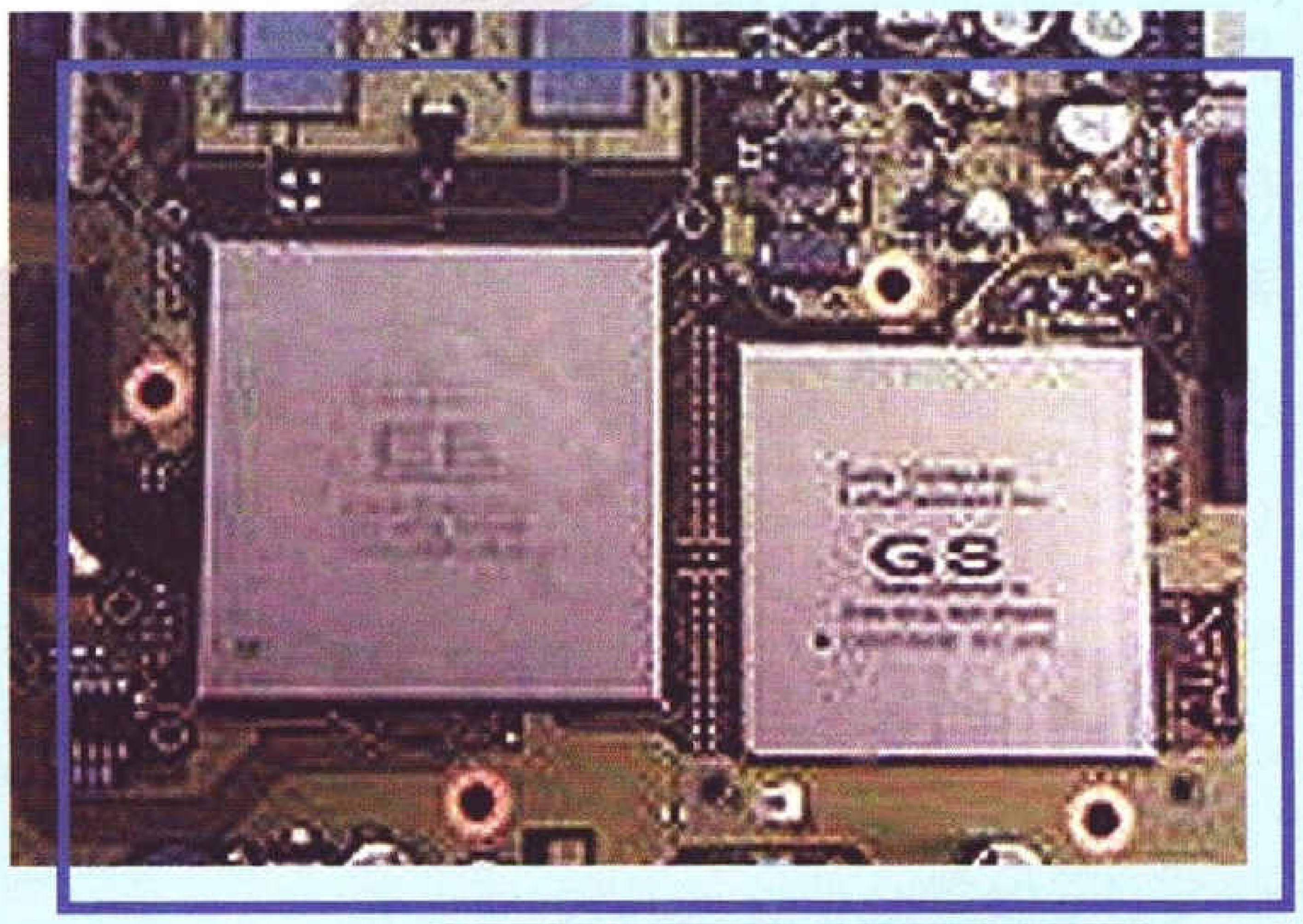
Lacrime innocenti

Se arrivassero sul mercato italiano solo la metà degli RPG che transitano su queste pagine, il Dreamcast sarebbe la console più amata dagli appassionati di questo genere. Purtroppo, i publisher che operano nel vecchio continente hanno sempre dimostrato una scarsa attenzione verso i giochi di ruolo, ritenuti a torto un settore di nicchia e quindi dalle scarse prospettive economiche. Detto questo non ci rimane che dare un'occhiata alle prime indiscrezione sul nuovo lavoro Global A Entertainment previsto in jappolandia per inizio estati. Innocent Tears, titolo molto evocativo non c'è che dire, si svolge nel ventiduesimo secolo dove due fazioni opposte (gli Angels e i Fallen Angels) si combattono in una guerra senza esclusione di colpi. Entrambi gli appartenenti alle due fazioni possiedono poteri speciali e al giocatore verrà chiesto di impersonare il capo degli Angeli Caduti, impegnato a sventare uno delle tante macchinazioni che i vostri avversari stanno architettando. Il gioco sarà completamente in 3D con un design che incrocia quello dei più moderni RPG (quindi niente personaggi super deformed) con stili caratteristici del fumetto giapponese. Gli scontri avverranno in determinate locazioni come rovine, palazzi e sotterranei dove gli Angeli potranno dare sfogo ai loro devastanti poteri. Poteri che però si basano sull'energia vitale degli uomini comuni, questo significa che ogni volta che vi troverete a combattere e sarete a corto di energia, degli innocenti dovranno perdere la vita. Quante vite dovrete ancora prendere prima che tutto questo orrore abbia fine? I vostri sensi di colpa saranno un ostacolo o avrete la forza di ricacciarli nel profondo della vostra anima? La battaglia non è molto lontana e presto dovrete trovare una risposta a queste terribili domande.

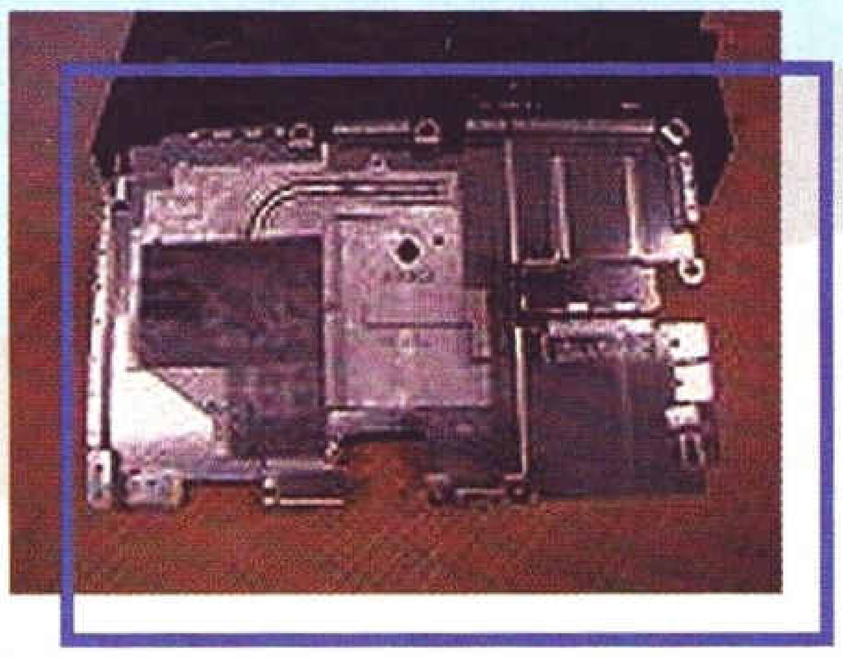
Nudi
alla meta...







... ovvero, PS2 come non l'avete mai vista. Se vi siete chiesti come sia fatta all'interno il nuovo scatolotto della Sony eccovi accontentati. Un bel gruppetto di sconvolti si è infatti munito di cacciativi e attrezzi vari si è divertito a sezionare a dovere la nuova console, fotografando con cura le diverse componenti. La prima considerazione è quasi ovvia, la struttura interna della console è molto più piccola di quanto non facciano credere le dimensioni del case; lettore DVD, Emotion Engine e Graphic Synthesizer hanno ingombri davvero ridotti e che lasciano sperare in una buona dissipazione del calore. La pulizia costruttiva e la compattezza degli elementi è tale che le componenti riescono ad essere separate abbastanza agevolmente, lasciando libero accesso a ogni parte della console. Piuttosto scarno anche l'interno del Dual Shock 2 (prodotto in Korea) con una circuiteria molto simile a quella del pad PSX, e della memory da 8MB recante invece il marchio Toshiba sui chip interni.



La X
Scatola

Il caro Zio Bill Gates si è finalmente fatto avanti e ha annunciato apertamente che la Microsoft scenderà in campo a dar battaglia a PS2, Dreamcast e Dolphin con una nuova console. I numeri stanno già girando, così come un paio di filmati che però sono stati realizzati "simulando" le capacità (presunte?) della macchina, dato che l'hardware non esiste ancora. Almeno i dati però ve li possiamo fornire: sostanzialmente si tratterà di una macchina montante un processore Intel (e non AMD, come si era pensato inizialmente) a 600 Mhz (un Pentium III, più o meno), un chip grafico Nvidia proprietario (ma comunque molto "grosso"), 64 MB di RAM, un hard disk da 8 giga (e qui tutti hanno paura di veder pubblicati giochi "provvisori" come su PC da correggere costantemente con patch e aggeggi vari da scaricare da Internet), un lettore DVD 4x, una scheda di rete e un chip audio 3D. Che dire? Stando ai dati duri e puri si tratterebbe della console più potente in circolazione, ma questo è anche abbastanza facile - che senso ha far uscire una console meno potente degli standard attuali? Voglio dire, chi è il babbo che aspetterebbe un anno (l'X Box uscirà nel 2001) per commercializzare un aggeggio che già oggi sarebbe scarso? Questa frase non si riferisce a nessuno in particolare, serve solo a far tacere una volta per tutte tutti quelli che ogni volta che vedono una macchina nuova chiedono "ma è più potente di quella uscita sei anni fa?". Che diamine, sì! Ehm.

PlayStation 2: è qui!

La lunga attesa è finalmente finita... Il PlayStation 2 ha invaso il Giappone e alcune (costose) macchine sono riuscite ad arrivare fino al nostro bel Paese... Eccovi tutto quello che siamo riusciti a scoprire vivisezionando (si fa per dire) il nuovo gioiello di casa Sony.

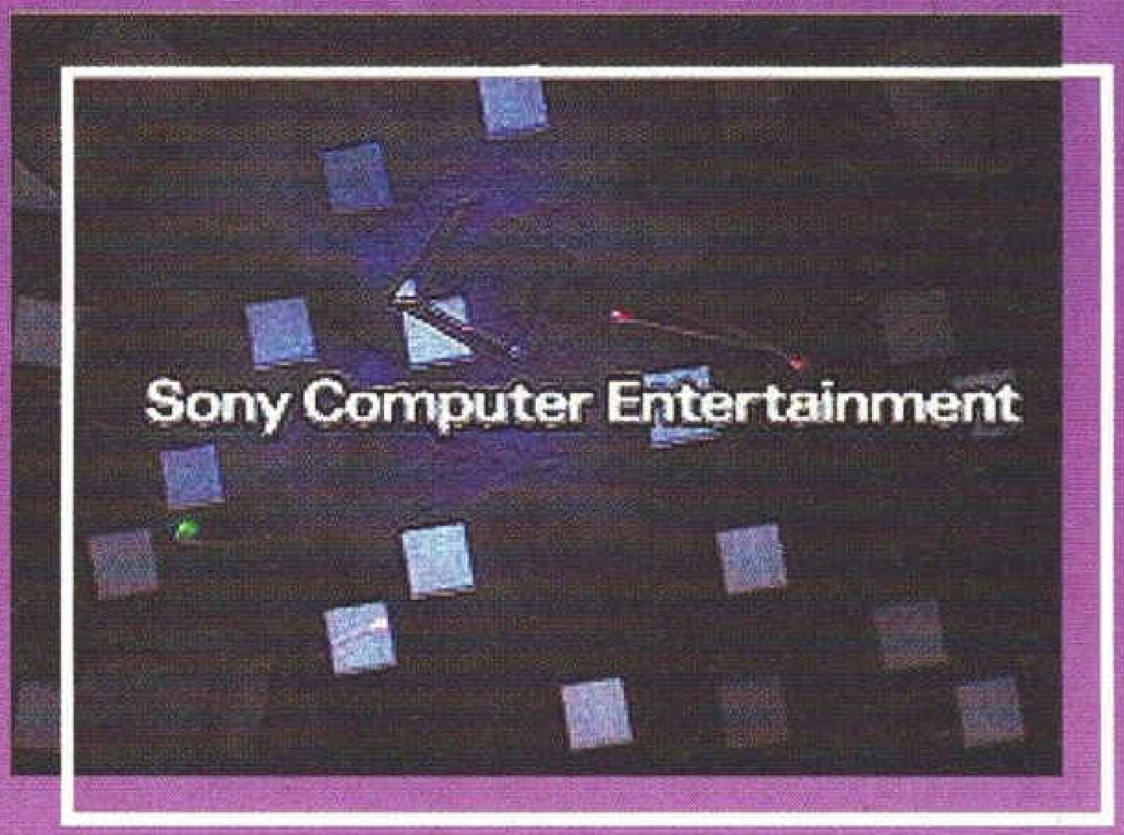
Quanto a lungo abbiamo atteso l'avvento del/della PS2 (maschile o femminile è uguale, tanto alla fine non credo vi portiate la console fuori la sera)? Non so voi, ma io effettivamente ho fantasticato a lungo sul nome, sull'aspetto e sulle potenzialità della stessa (sì lo so, dovrei uscire di più) tanto che quando finalmente ho potuto aprire lo scatolone blu ho tirato un sospiro di sollievo. Ma andiamo con ordine e prepariamoci a sciorinare tutto quello che può interessare a un qualsiasi patito come me.

Tutto il PS2 minuto per minuto

Dati, dati, dati. Come vi ho già detto, la scatola della macchinetta in questione è blu (un bel blu elettrico) sulla quale spunta il logo (ampiamente criticabile) PS2 e all'interno della quale troviamo la console stessa (per fortuna! Con quello che costa...), un joypad Dual Shock 2, una memory card da 8 MB, un cavo d'alimentazione, il solito cavetto video RCA inutile (a meno che non abbiate una TV multistandard) e un CD etichettato come "Utility Disk". I famosi supporti triangolari per tenere il PS2 in piedi (ci sta lo stesso, ma la base è effettivamente piccina) sono da acquistare a parte, e se qualcuno alla Sony Japan si aspetta che cacci fuori i soldi per acquistare un accessorio tanto brutto e inutile si sbagliano di grosso. La macchina vera e propria è più piccola del vecchio PlayStation ma più alta ed è senza dubbio molto più pesante, il joypad sarebbe virtualmente indistinguibile da un Dual Shock nero se non fosse per la scritta Dual Shock 2 in blu (ma ha comunque otto tasti analogici, anche se non sembrerebbe provandolo - fidatevi comunque, l'abbiamo sperimentato con Ridge racer 5) mentre la memory card nera è leggermente più squadrata di quella vecchia e ha scritto in grande 8 MB. L'"Utility Disk" parrebbe contenere solo i driver per i DVD, che vanno copiati sulla memory card ogniqualvolta vengono cancellati (sempre che vi interessi guardare un DVD). Questo può succedere se li levate voi di proposito o se per errore qualche gioco ci scrive sopra (come Ridge Racer V che non li riconosce come spazio occupato).

Il menu del giorno...

La schermata spartana dalla quale si poteva ascoltare un CD audio o gestire la memory card è stata sostituita da una schermata ancora più spartana con un po' di poligoni, molto "minimalista", dalla quale è possibile cambiare le impostazioni di sistema (ora e data, lingua, le impostazioni dell'emulazione PlayStation e così via). Il player dei CD Audio è scandalosamente privo di decorazio-



ni, anche se non abbiamo comprato il PS2 esattamente per questo. La bella sorpresa riguarda i DVD: il PS2 in linea teorica dovrebbe poter leggere i DVD giapponesi ed europei (dato che Giappone ed Europa appartengono alla stessa area, la 2) ma in realtà è capace di leggere "normalmente" solo i DVD giapponesi (e non ho mica capito perché. Forse a causa del formato video?). Dico "normalmente" perché con un piccolo accorgimento si possono guardare tranquillamente tutti i DVD area 1, ovvero quelli statunitensi. magari a voi non importerà, ma io ho un discreto mucchietto di titoli area 1 e sono stato contento di scoprire questa possibilità. Se volete sperimentarla vi basterà infilare un controller digitale (un joypad standard insomma) nella porta 1 e tenere premuto in su durante il caricamento del DVD per saltare tutti i problemi di accesso. L'interfaccia del player DVD è un po' spartana (anche lei) e non eccessivamente comoda, anche se va detto che i comandi di base sono tutti accessibili con una sola pressione di un tasto del pad e che di regola si schiaffa dentro il DVD, si preme start e lo si guarda filato fino alla fine. Risulta un po' scomoda la mancanza del telecomando, ma che ci volete fare? Pare che la Sony abbia ricevuto lamentele dalle major di Hollywood riguardo alla facilità con la quale si può attivare il "trucco" dei DVD e che rilasceranno delle nuove versioni del software prive di questa funzionalità. Comunque ormai il driver misto giapponese/americano esiste, presto finirà su internet e quindi sarà a disposizione di tutti... Vedremo come andrà a finire.

Che manca?

Sempre nel campo della nozionistica, ricorderò che il PS2 dispone di due porte USB (uno standard popolare tra i "nuovi" PC e Macintosh, sono porte alle quali si può attaccare di tutto), una porta Firewire (altro standard nuovo questa volta lanciato da Sony, si tratta di una porta ad alta velocità sfruttata soprattutto per collegare telecamere digitali e cose simili) e una porta PCMCIA che è lo standard delle periferiche dei PC portatili. Altre chicche riguardano la funzione del tasto di accensione che funge da reset se premuto normalmente e spegne la macchina (o meglio, la manda in standby) se lo si tiene premuto. E questo è quanto: ora non vi resta che leggere le preview dei giochi (abbiamo deciso di non fare recensioni fino a quando non uscirà la macchina europea) che abbiamo provato e cominciare a ponderare un possibile acquisto...

Marco Auletta

SOMMARIO

Sommario

NUMERO 15 APRILE 2000

HARDWARE CAFÈ PAG. 16
NEWS PAG. 6
REVIEW PAG. 38
TIPS PAG. 24
SOLUZIONI PAG. 88
PREVIEW PAG. 24
I TRUCCHI DEL MESTIERE PAG. 149
ACTION TALK PAG. 10
POST STATION PAG. 112

DIE HARD TRILOGY 2 PAG 42
ISS PRO EVOLUTION PAG 58
GEKIDO PAG 50
SYPHON FILTER 2 PAG 78

Editoriale

MA NESSUNO LO SA

ALEX ROSSETTO

REVIEW

VI CHIEDERETE VOI...

QUESTA SCONOSCIUTA...

TOTALE 9

A SANGUE FREDDO

PREVIEW

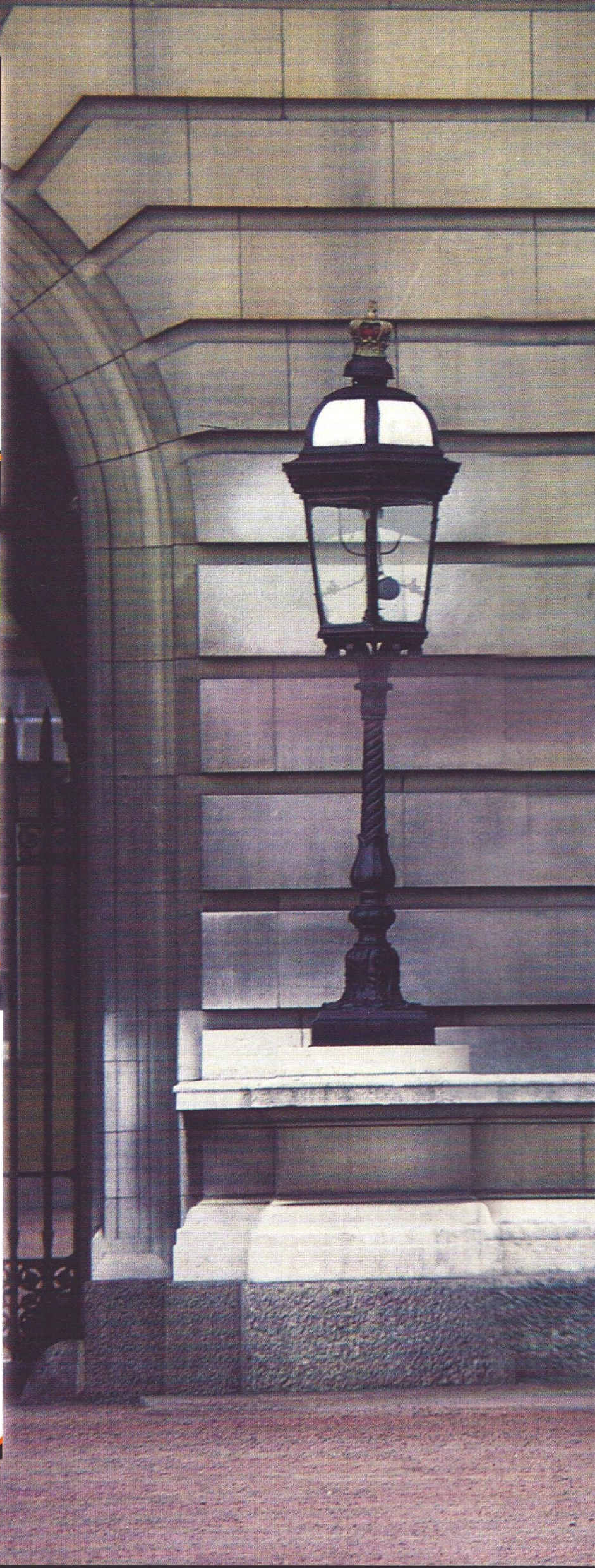
E MISSIONI

STORIA

PRESUPPOSTI

RIVOLUZIONIAMOCI

ALEX ROSSETTO



PLAYSTATION
NATION
DAL 3 APRILE IN EDICOLA

Voto 96

Titolo
Iss Pro Evolution

Descrizione
Simulatore di pere

Giocatori
Il mondo

Casa Software
Konami / KCET

Iss Pro Evolution

L'abbiamo atteso con ansia e, finalmente, l'Evoluzione del più bel calcio di tutti i tempi è finalmente giunta tra noi...

Se leggete questa rivista da un po' di tempo, saprete quasi certamente quanto qui da noi il gioco più gettonato di tutti i tempi sia Winning Eleven 4, capace di superare i fasti di titoli come Tekken 2 e il leggendario MicroMachines V3. Da quando lavoro a ConsoleMania, non ricordo nessun gioco che continui, a ogni sua nuova release, a tenere il nostro brutto muso incollato al video per ore e ore, al punto che in più di una circostanza ho sottolineato come sia oramai diventato più un lavoro che un diletto... Amanti di calcio, seguitemi...

Notare il movimento di Zidane che sta per insaccare nella porta oramai sguarnita, sotto gli occhi dell'ex compagno Peruzzi...

Il segreto del mio successo

Sono sempre stato un sostenitore della serie calcistica ideata da Konami e, un poco alla volta, mi sono trascinato dietro tutta la simpatica combriccola redazionale, convincendo anche i più scettici. La software house giapponese è riuscita a migliorarsi versione dopo versione, imparando dai propri errori e prendendo spunto dalle considerazioni di migliaia di appassionati. Inutile dire che con la serie FIFA tutto questo non si è mai verificato...
Il discorso che volevo fare però, non è un paragone con il gioco di calcio più venduto di sempre, ma un raffronto con il calcio vero, quello giocato. Pur non essendo mai stato un professionista del pallone mi sono sempre dilettato a praticarlo e, soprattutto, a guardarlo.

Primo impatto

Rispetto al precedente ISS Pro '98, sono state aggiunti nuovi comandi che rispondono alla finta e al doppio passo. Aggiunto anche un nuovo tipo di triangolo con il passaggio di ritorno alto, mentre tutto il resto rimane uguale al suo predecessore o quasi. Ci metterete un pochino ad assimilare i nuovi colpi e, soprattutto, la precisione dei passaggi che non sono più telecomandati come nelle precedenti versioni.

Il segreto del successo di ISS Pro Evolution quindi? Il feeling, il fatto di sentirsi partecipe della partita, l'istinto che si ha con la palla nei piedi, l'esaltazione per un gol.
Analizziamo un attimo la situazione: quali sono gli ingredienti perché un gioco di calcio sia un BEL gioco di calcio? Tutti gli elementi sopra riportati, ma ti rendi conto di essere di fronte a un gioco sensazionale quando ti trovi nella

PlayStation	Grafica	90	Giocabilità	90	96
	Sonoro	65	Longevità	98	

condizione di guardare anche le partite dei tuoi amici e godere di questo. E comprando Evolution, vi sentirete come un nuovo abbonato di D+...

Che dire, che fare...

Il motivo per il quale abbiamo deciso di ripetere la recensione di Evolution è che il gioco è slittato proprio quando decidemmo di pubblicarla (e ci era stata garantita una certa data di uscita...). Se vi siete persi il numero con la recensione di Marco (e già lui che si mette a fare recensioni di giochi di calcio, dovrebbe dirla molto lunga, sulla validità di questo titolo...) (tra l'altro per un disguido della stessa erecensione ne mancava sì e no un terzo...), ecco un riassunto atto a inquadrare le caratteristiche di questo capolavoro.
Rispetto a ISS PRO '98, Evolution presenta una modifica parziale dei comandi con l'aggiunta del doppio passo e della finta, cambiando anche tutti i tempi della manovra. Le tattiche sono più efficaci sotto tutti i punti di vista e il raddoppio di marcatura "in game" è una trovata a dir poco geniale.
Altre chicche? Beh, prima fra tutte abbiamo la possibilità di giocare anche con sedici squadre di club e disputare un torneo denominato Master League: si tratta di un girone all'italiana in cui, una volta scelta la propria squadra (Chelsea, Juventus, Lazio, Inter, Arsenal, Manchester, Marsiglia, Ajax, Milan, Borussia Dortmund, Monaco, Real Madrid, Barcellona, Bayern Monaco, Liverpool, Parma) si comincia con dei brocchi al posto dei campioni cui siamo abituati. Dopo ogni partita, si guadagnano dei punti a seconda della prestazione. In caso di vittoria vengono assegnati otto punti più uno per ogni gol di scarto, mentre per il pareggio se ne beccano quattro e basta. Con i punti conquistati sul campo bisogna comprare i giocatori (che hanno un "cartellino" predefinito) e rinforzare la squadra: il bello è quello di ricreare la rosa completa della propria squadra con i suoi giocatori veri che potrete attingere dalle varie nazionali o club. Peccato solo poi che la vostra bellissima squadra della Master League possa essere utilizzata solo per giocare delle amichevoli e non per disputare coppe complete.

Potendo scegliere

Eh, potendo scegliere... Ma perché mai dovrei scegliere un altro gioco di calcio quando ho il migliore?

Rewind

Il replay della serie ISS Pro è sempre stato molto spettacolare e questa volta è stato aggiunto un replay automatico per sottolineare le azioni degne di nota ed è anche possibile salvare i replay dei gol più belli direttamente su memory card (andando a occupare due blocchi ciascuno). A completare tutta questa bellezza troviamo un eccellente editor che permette di modificare i numeri e i nomi dei giocatori esistenti, nonché di creare da zero dei veri e propri mostri (ma mettere un limite no?).
Passando al gameplay, siamo di fronte al gioco di calcio più appagante mai apparso su qualsiasi piattaforma mai esistita. Istinto, intuizione, potenza, colpi di carambola, rovesciate, parate miracolose: in ISS Pro Evolution c'è tutto e la cosa bella è che si tratta di un campionario di azioni molto credibili e non troppo difficili da eseguire. La gioia di un gol con una botta da trenta metri è unica, irripetibile. Se amate il calcio, non potrete assolutamente mancare l'appuntamento con Evolution.
Giusto un appunto prima di concludere: la localizzazione e il commento audio di Evolution sono praticamente disastrosi e per chi è abituato alla versione giapponese sarà un grosso trauma abituarsi ad alcune scelte fatte in sede di traduzione. Per quanto si tratti di una cosa imbarazzante, non potrete cedere di fronte al fascino della più bella simulazione calcistica di tutti i tempi...

PlayStation

Capolavoro assoluto, aldilà di alcune piccole imprecisioni soprattutto per quanto riguarda l'adattamento alla lingua nostrana, decisamente imbarazzante. L'unico vero difetto? Che non si sente l'odore dell'erba e che il tifo non è caldissimo, ma se proprio ci tenete, pagate qualche vostro amico che vi tiri delle arance in testa mentre giocate e siete a posto...

I tocchi, anche quelli più banali, sono deliziosi come nel caso di questo "piattone" in profondità...

Andrea "Milosevic" Della Calce

Voto 89

Titolo
Jackie Chan's Stuntmaster

Descrizione
Botte e risate

Giocatori
1

Casa Software
Radical Ent. per Sony

Jackie Chan's Stuntmaster

Jackie Chan? Chi è Jackie Chan? Sing Lung! Ah, beh allora...

Un uomo, un mito

Se non sapete chi è il protagonista di questo videogioco, le considerazioni da fare sono due: la prima è che dovete ampliare la vostra cultura cinematografica, includendo anche qualche film di questo istrionico artista marziale, la seconda invece è che probabilmente il prodotto in questione non vi dirà nulla. Mi pare molto difficile riassumere la vita di quest'uomo in due misere pagine (anche perché questa non è una sua biografia ma la recensione di un videogioco), ma date un'occhiata a Supercop o Terremoto nel Bronx e vi farete un'idea del tipo - starà poi a voi vedere se seguirla o meno.

Un gioco, un'eternità, un classico iter produttivo

La prima volta che andai a vedere la lavorazione di questo titolo negli studi di San Francisco della Radical Entertainment correva (e molto forte, visto che ormai siamo nel 2000) l'estate del 1998. Da allora, per un bel po' di motivi, la produzione del codice ha subito notevoli rallentamenti, non fermandosi però mai. La storia è cambiata ma fortunatamente il protagonista, con il suo bagaglio di ilarità, motion e voice capture, no. Siamo passati dal furto delle pizze dell'ultimo film di Jackie a una vera e propria trama (semplice come quelle dei

PlayStation

Un prodotto molto particolare, un picchiaduro che fa della giocabilità e dell'atmosfera tipica dei film di Jackie Chan i suoi punti forti - divertente, come ormai se ne vedono pochi, di beat 'em up. Consigliato a tutti i fan e a quelli che sentono nostalgia dei bei titoli, anche senza una grafica eccelsa.

Certo che uno sturalavandini è proprio un'arma appropriata per le fogne...

Nella migliore tradizione dei film di Jackie Chan, ogni oggetto può essere utilizzato come arma

PlayStation					
	Grafica	85	Giocabilità	92	89
	Sonoro	85	Longevità	92	

suoi film): Jackie deve consegnare un pacco da parte del nonno e, sulla sua strada, troverà ogni tipo di ostacolo.

Chi siete? Dove andate? Cosa portate? Sì, ma quanti siete? Un fiorino

Le opzioni non sono molte: è possibile attivare o disattivare la vibrazione del joypad, regolare il volume di musica, effetti sonori e parlato, e poco altro. Si può salvare solo alla fine di ogni livello, ma il gioco ha dei restart point automatici (peraltro non riconoscibili) per cui non vi sarà sempre necessario ripetere tutto da capo. Inizialmente mi aveva sconcertato l'impossibilità di salvare su più posizioni di memoria (la famosa sindrome da RPG), mentre successivamente mi sono reso conto che la posizione salvata era quella da cui si poteva accedere a tutti i livelli sbloccati fino ad allora - l'età...

Questo è il boss di Chinatown - pare che i cinesi si facciano prendere per la gola...

Allora?

Il gioco è un classico picchiaduro a scorrimento multidirezionale (principalmente laterale), con una discreta varietà di mosse, la possibilità di interagire con molti oggetti dello sfondo e un'alta carica di divertimento. Pilotare Jackie Chan è immediato, intuitivo e anche schiacciando i tasti a caso si riesce a combinare qualcosa. Certo, a mano a mano che si avanza nella storia è utile sapere esattamente cosa si sta facendo, perché i salti si fanno sempre più difficili e, nonostante le molte vite, dover ricominciare l'ultimo livello (sempre che abbiate salvato) può diventare frustrante. E' innegabile che scoprire nuovi modi di eliminare (o evitare, nel miglior stile anti-eroe dei film di questa star di Hong Kong) i nemici è uno degli elementi che vi aiuteranno a giocare più a lungo, così come riuscire a raggiungere tutti i draghi disseminati all'interno dei livelli stessi, cosa per cui sarà necessario utilizzare l'ampio bagaglio acrobatico del protagonista. Divertente, immediato, che adotta soluzioni accattivanti. Cosa volete di più?

Primo impatto

La grafica scarna colpisce istantaneamente e in maniera negativa, è inutile negarlo. Dopo qualche minuto però si iniziano a notare le chicche rappresentate dall'animazione del personaggio, dalla voce di Jackie che spara frasi caratteristiche e dagli inusuali modi di far fuori gli avversari. E si inizia a divertirsi.

Potendo scegliere

Non ci sono altri picchiaduro divertenti - o meglio umoristici - in giro, per cui non vedo alternative. Molto valido, come beat 'em up a scorrimento, è Gekido, in uscita in questo periodo e programmato da un team italiano. Per trovare altri prodotti analoghi dobbiamo poi tornare troppo indietro nel tempo...

Il capo degli scaricatori di porto gioca a baseball con una trave come mazza e voi come palla

Le animazioni di Jackie sono esaltanti: in questo caso si appoggia su un muro per girarsi al volo e appendersi a quello dietro. E non ditemi "L'abbiamo già visto". Il signor Chan queste cose le fa sul serio.

Un uomo, un sopravvissuto

Jackie Chan non usa controfigure. Non so perché, sarà per l'agilità e la coordinazione disumana che lo contraddistinguono (probabilmente dovuta agli infernali dieci anni di studio presso l'Opera di Pechino - dalle cinque del mattino a mezzanotte a studiare arti marziali, canto, mimo e ginnastica, con minaccia di vergate e digiuno in caso di impegno non sufficiente), o forse... sono solo fatti suoi. Comunque sia, nel corso dei suoi oltre 100 film (una quarantina in età adulta) si è fatto male un paio di volte... Eccovi un elenco lontano dall'essere esaustivo, ma sicuramente esemplificativo.

Testa: ha sofferto di un'emorragia cerebrale durante le riprese di Armour of God, in Yugoslavia: saltando da un muro a un albero, peraltro per la seconda volta, ha mancato la presa cadendo di testa. Si è fratturato la scatola cranica e il frammento che si è staccato è penetrato nel cervello...

Orecchie: l'incidente e la conseguente operazione al cervello l'hanno lasciato leggermente sordo da un orecchio.

Occhi: in Drunken Master si è fratturato un'arcata sopraccigliare, quasi perdendo l'occhio relativo.

Naso: fratturato diverse volte.

Mascella: lussata durante le riprese di Supercop.

Denti: Hwang Jang Lee gliene ha fatto cadere uno con un calcio (involontariamente).

Schiena: è quasi rimasto paralizzato quando, durante Police Story, si è fratturato la settima e l'ottava vertebra.

Ho volutamente saltato un po' di altre cose, ma era giusto per darvi un'idea...

Alex Rossetto

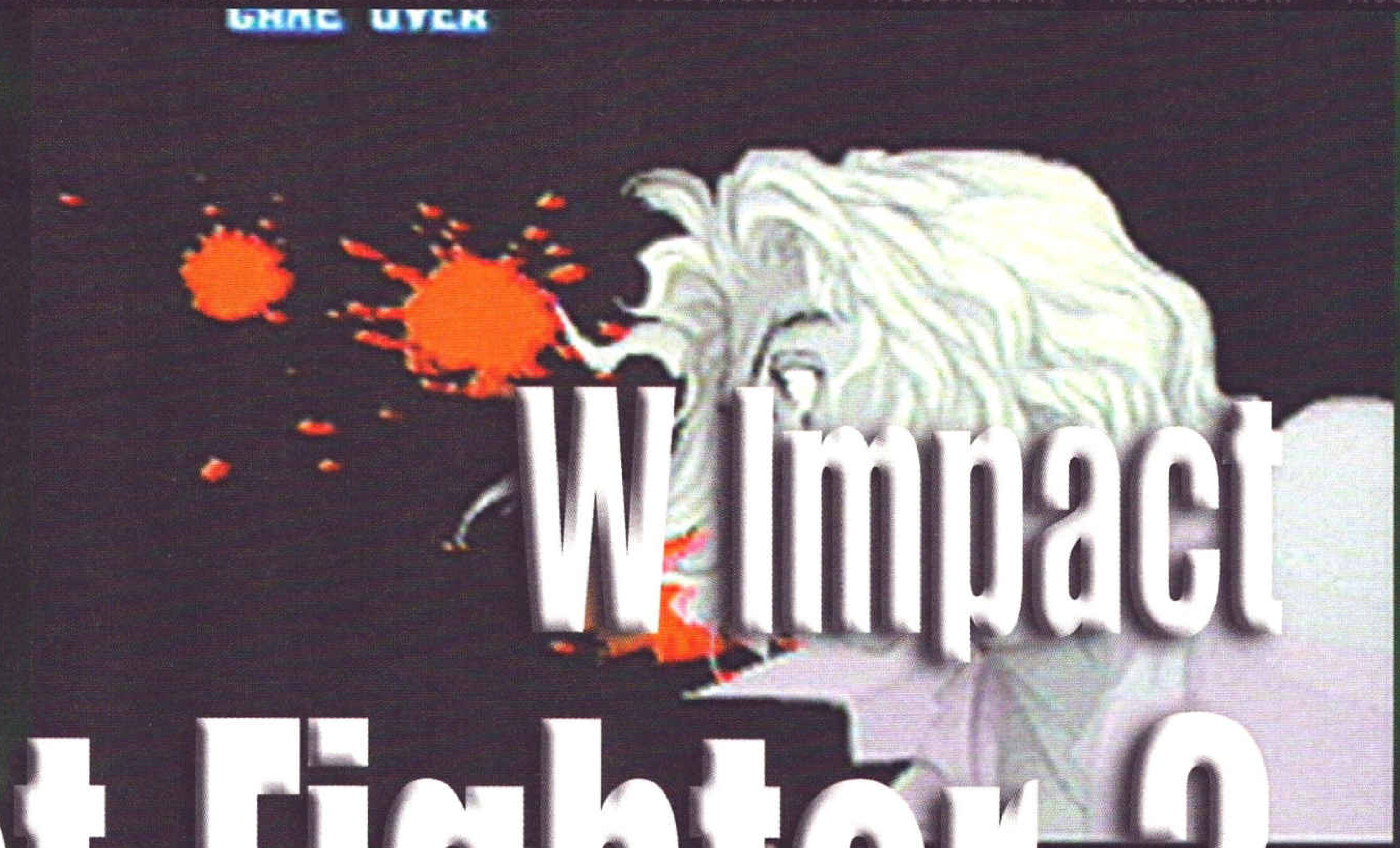
Voto 89

Titolo
Street Fighter 3 W Impact

Descrizione
Botte classiche

Giocatori
1-2

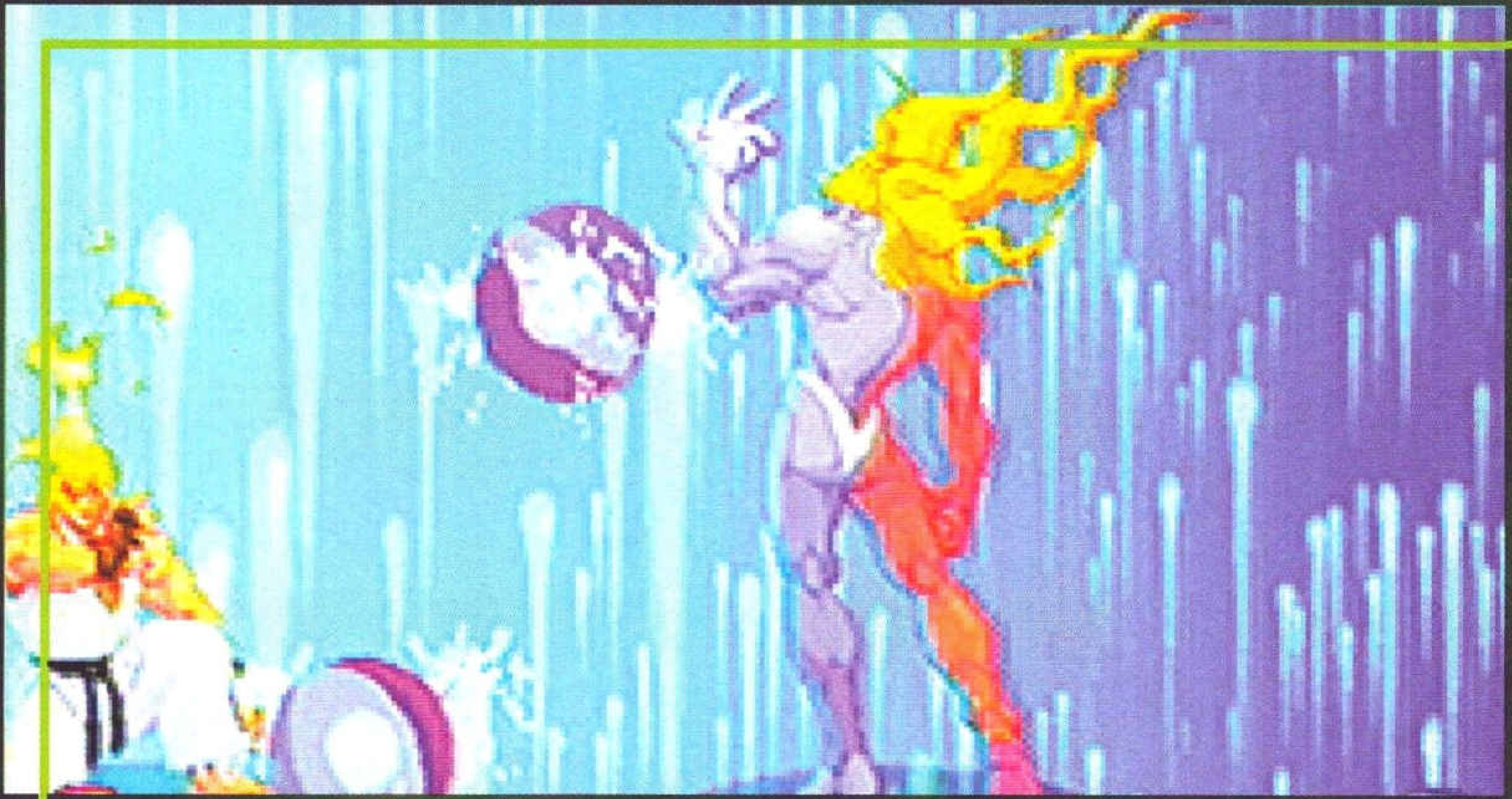
Casa Software
Capcom



Street Fighter 3 W Impact

A distanza di tredici anni dall'uscita di Street Fighter possiamo giocare al terzo episodio della serie comodamente seduti a casa nostra...

Street Fighter è la saga più famosa della Capcom, che rivaleggia in popolarità persino con Resident Evil e che lo batte di gran lunga in longevità. Su console, Street Fighter è stato per parecchio tempo sinonimo di "miracolo". La Capcom stupì tutti con un'ottima conversione di Street Fighter 2 (da tempo ritenuta impossibile) per Super Famicom; Street Fighter 2 Champion Edition per PC Engine fu ancor più stupefacente; Super Street Fighter 2 su MegaDrive cancellò definitivamente la parola "impossibile" dal vocabolario della casa di Osaka. Ora, dopo Street Fighter Zero 3, anche il Dreamcast ha un nuovo episodio



La super combo di Gill riflette la sua natura: una pioggia di sfere di ghiaccio e di fiamme parecchio dannosa e difficile da evitare.

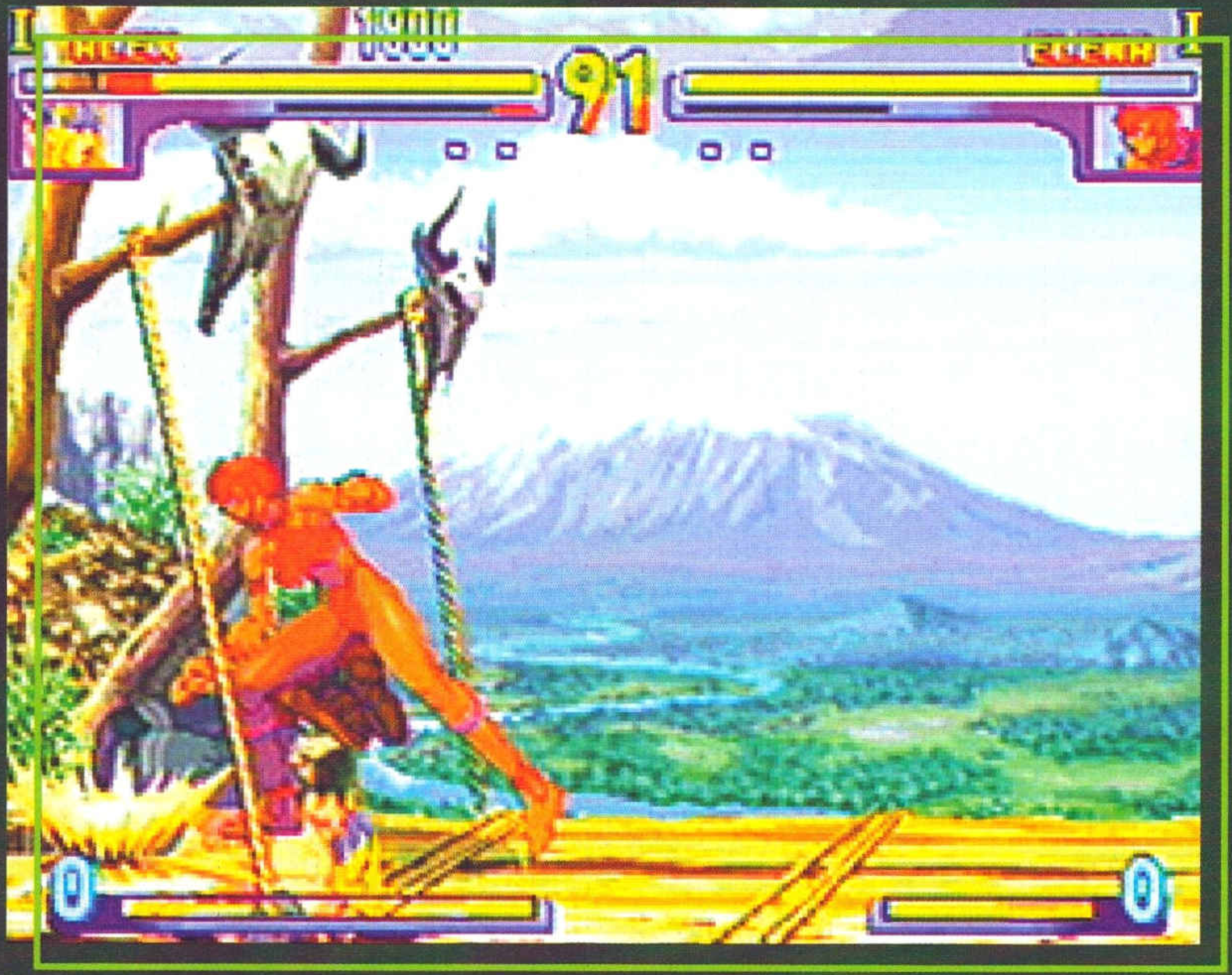
Primo impatto

La prima scelta che dovrete compiere sarà decidere quale delle due versioni di Street Fighter 3 vogliate giocare. Si passa poi alla selezione della modalità di gioco, e il resto è storia. Chi ha già giocato almeno un capitolo della saga a partire dal Super Turbo non si troverà di certo disorientato; per gli altri, è questione di (poco) tempo.

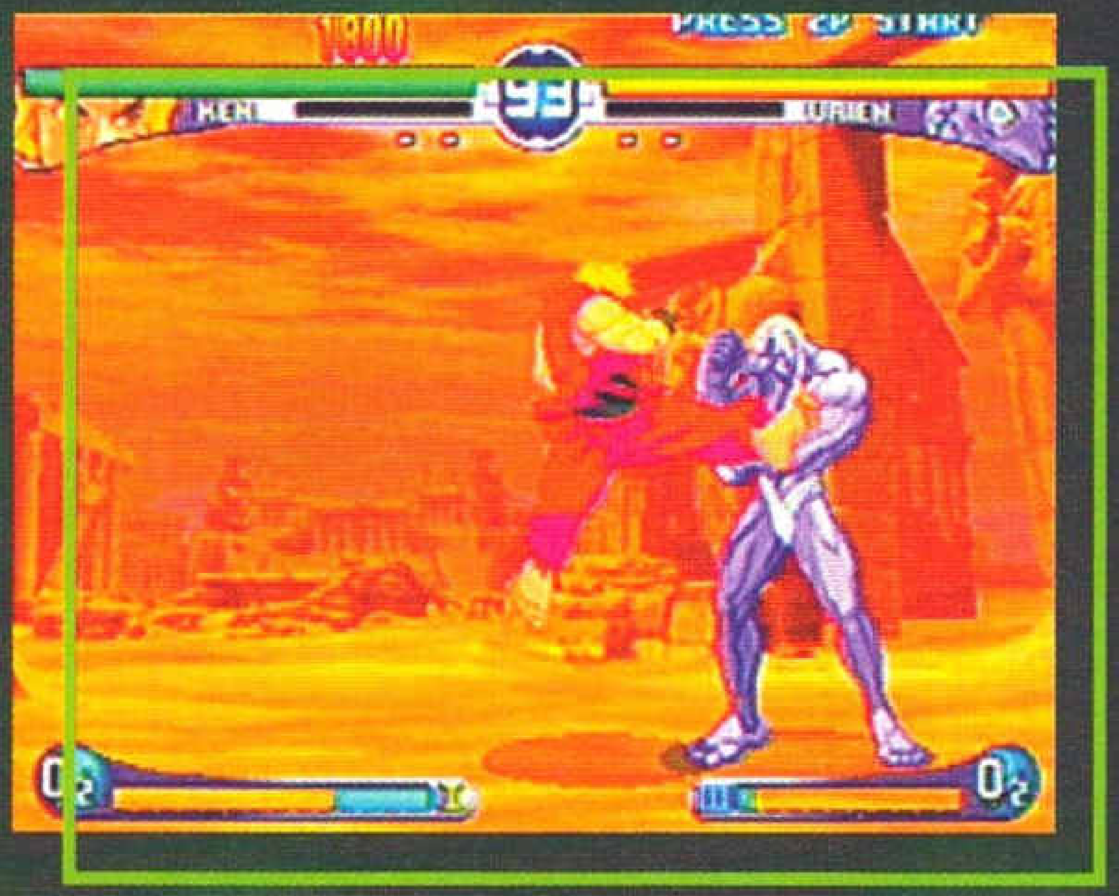
della saga eterna. Sarà l'ultimo? Non ci crede nessuno, soprattutto alla luce del fatto che la Capcom ha sempre sfruttato fino all'ultima goccia di sangue ogni nuovo capitolo della continuity mazzuolatoria, con episodi collaterali, puntate parallele e via dicendo. Un po' come sembra stia cercando di fare con Resident Evil, non trovate?

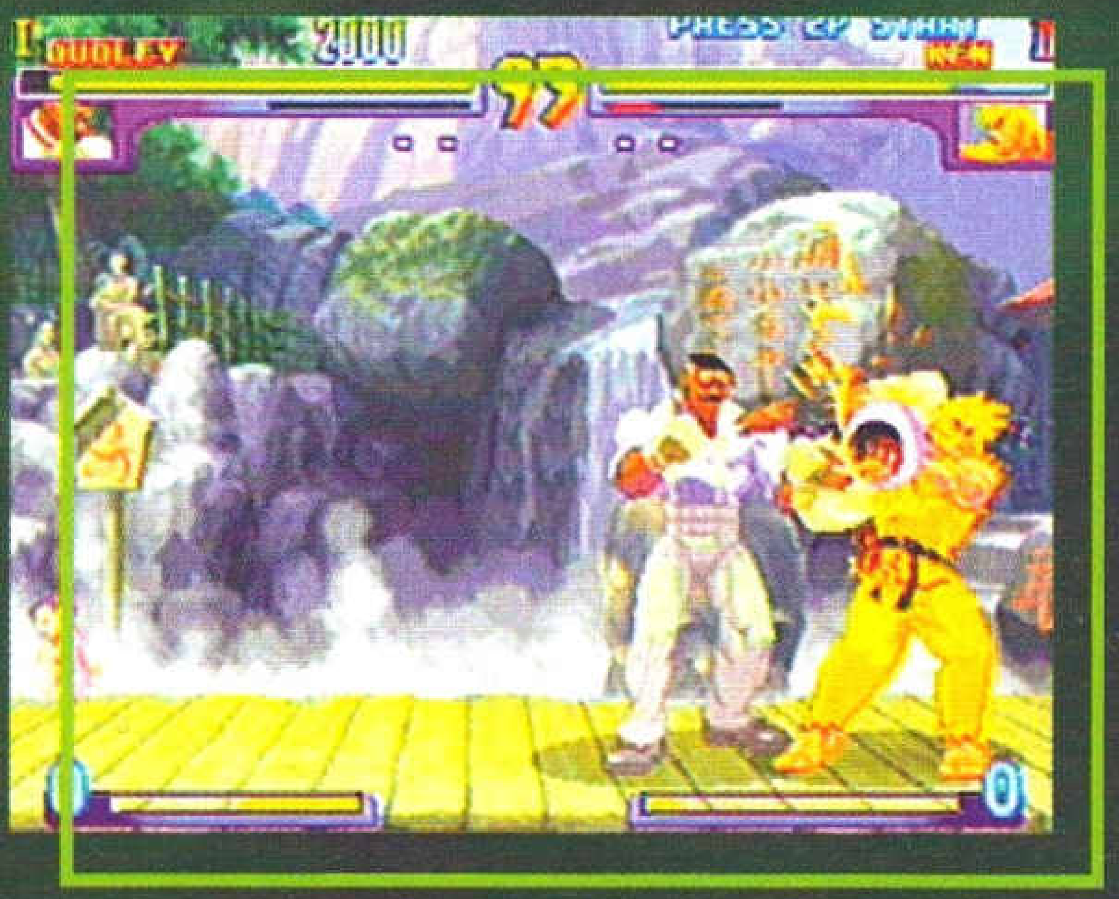
Le mazzate non muoiono mai

Il fenomeno Street Fighter ha, ormai da anni, un ruolo di primo piano nel mondo videoludico. Cartoni animati, fumetti, un film dal vivo, innumerevoli versioni degli stessi giochi, hanno creato una storia alla quale i fan si sono saputi affezionare, benché io dubiti che ci sia qualcuno in grado di conoscere tutte le varie varianti della trama che la Capcom ha permesso nascessero. Tutto questo per quello che, in sostanza, è semplicemente un picchiaduro uno contro uno, un gioco in cui, una volta scelto il proprio personaggio, non bisogna fare altro che riempire di mazzate tutti i rivali. Ma la profondità tecnica di Street Fighter (a partire dal secondo episodio) nel campo dei beat 'em up bidimensionali ha conosciuto ben pochi rivali, e questo ne ha garantito il successo attraverso gli anni. Anche oggi, in un'epoca in cui il tridimensionale va per la maggiore, la Capcom continua imperterrita a sfornare i suoi spaccatutto in 2D, riuscendo sempre a fare presa sul pubblico che l'ha fedelmente seguita per tanti anni. Street Fighter 3 W Impact su Dreamcast prosegue la tradizione, presentando in un'unica soluzione entrambe le versioni da sala di Street Fighter 3, ovvero New Generation e Second Impact. Le differenze? Second Impact ha qualche personaggio in più e una modalità di gioco aggiuntiva (che altro non è se non la possibilità di giocare indipendentemente il livello bonus). Per il resto, si può dire che le innovazioni rispetto al classico schema "scegli personaggio-picchia questo-picchia quest'altro-finisci il gioco" siano minime. Abbiamo le solite mosse speciali, le solite super combo (che si possono eseguire una volta che la barra apposita si riempie) e menate varie. Le novità sono fondamentalmente tre. La prima consiste in una nuova barra posta sotto quella dell'energia e non della stessa lunghezza per tutti i personaggi. La barra decresce man mano che prendete botte e, una volta esaurita, resterete storditi. La seconda novità sta nel fatto che, al



Le mosse acrobatiche di Elena hanno un proprio perché.





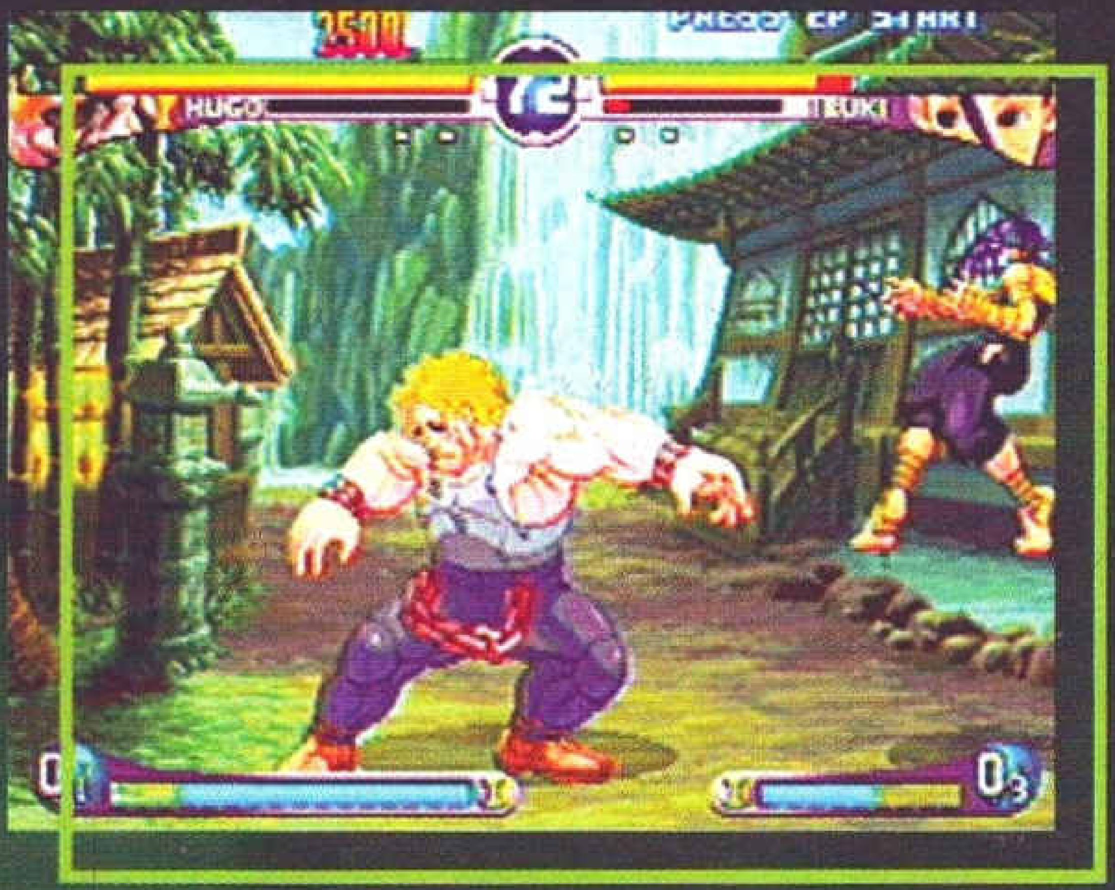
Una delle armi migliori di Dudley è la rapidità delle sue combinazioni di pugno.

Potendo scegliere

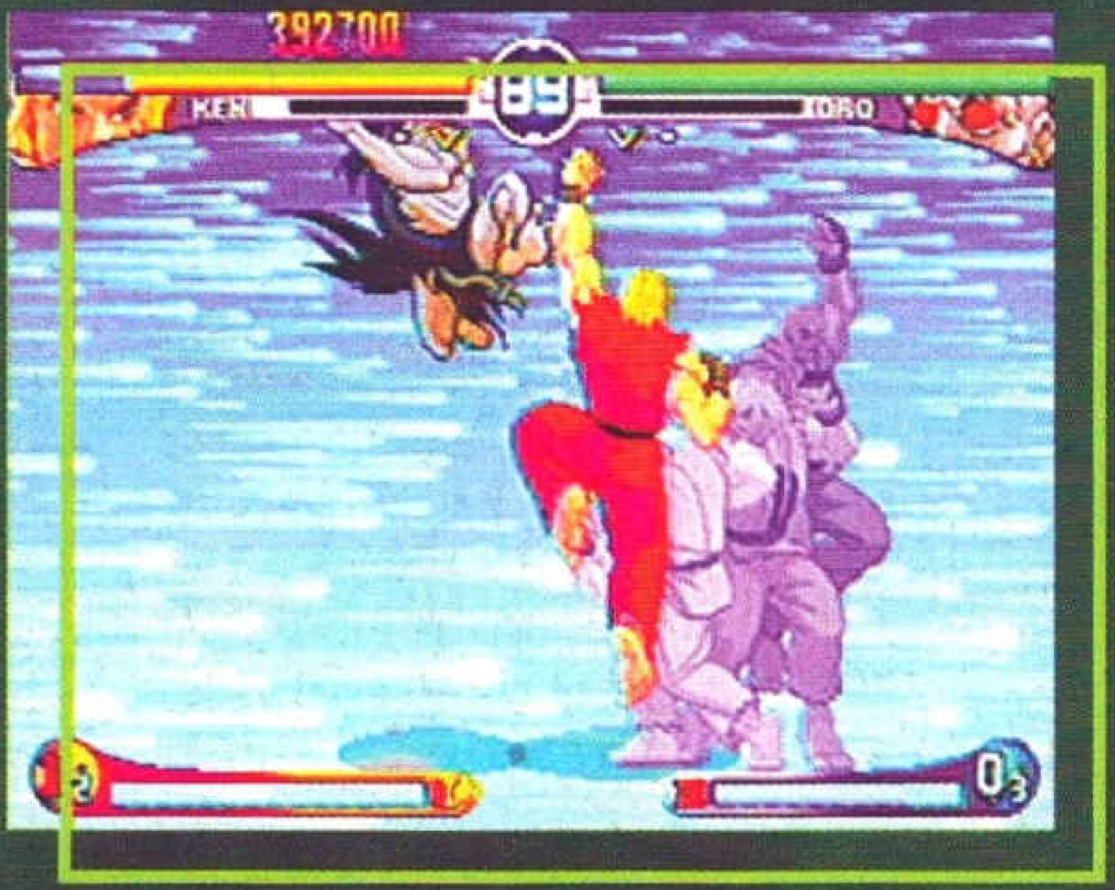
Ci sono diversi picchiaduro bidimensionali su Dreamcast. Il migliore è, secondo me, Street Fighter Zero 3 (se non si fosse capito), anch'esso uscito da poco. Bello anche Marvel vs Capcom, che propone un approccio alternativo al genere (meno tecnica e più spettacolo), mentre trovo che i vari King of Fighters non abbiano più molto da dire. Volendo poi parlare di tridimensionali, c'è quel titolo che tutti conoscete e che inizia per "S" e finisce per "oul Calibur"...

Sergio "Ray" Porcellini

momento di scegliere il personaggio, potete decidere una Super Art, ovvero la super combo che potrà eseguire, fra tre disponibili.



Questa presa di Hugo può far fare un bel viaggetto all'avversario. Più o meno tutto lo schermo.

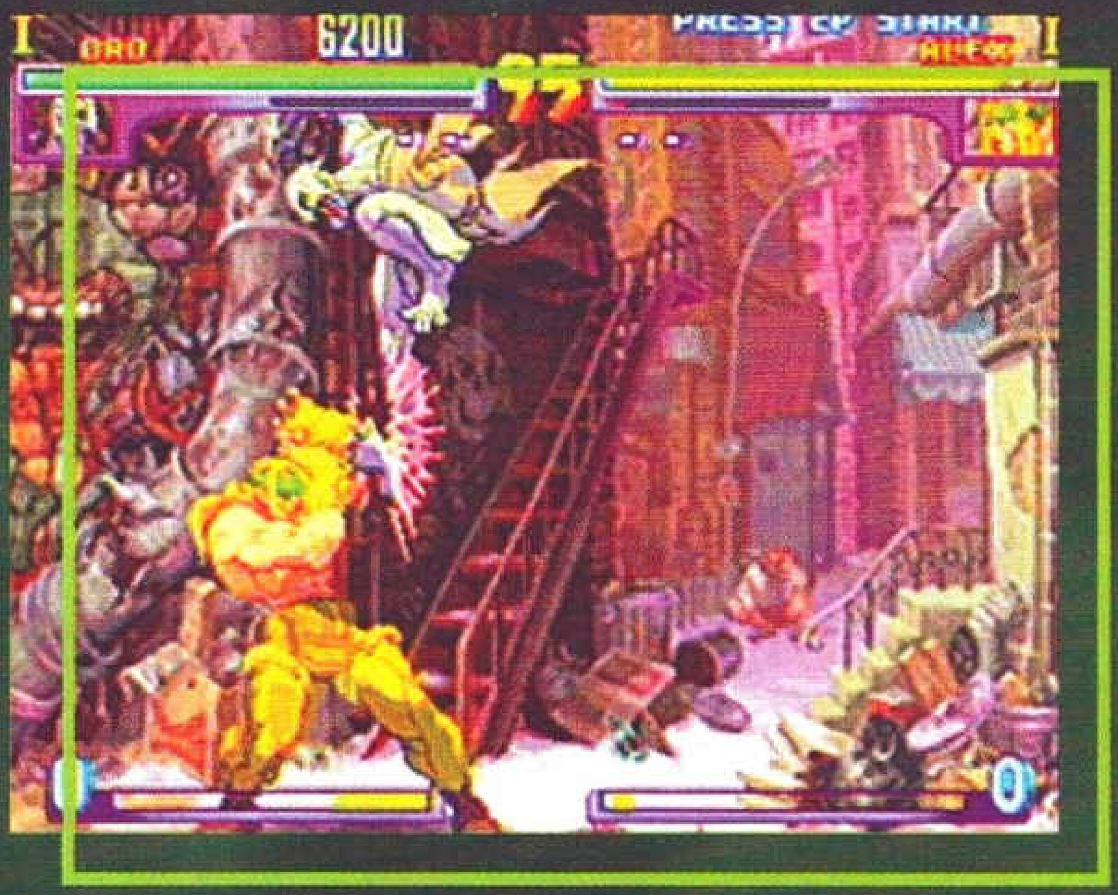


Ed ecco qua il famoso super shoryureppa del quale andavo cianciando in uno dei box. Coreografico e abbastanza dannoso.

L'ultima e più importante innovazione sta nella parata: adesso potete rispondere istantaneamente all'avversario con una contromossa subito dopo aver bloccato un pugno o un calcio. Per il resto, niente di nuovo sotto il sole... Ah, già, personaggi sono cambiati quasi tutti, ma, per informazioni più approfondite in merito, vi rimando all'apposito box.

Un verdetto scontato?

Street Fighter 3 è il classico Street Fighter della Capcom: divertente, con un livello di difficoltà ben calibrato, abbastanza vario e potenzialmente infinito in due. La complessità tecnica c'è ancora, anche se potrebbe essere invisa a chi preferisce in tutto e per tutto i tridimensionali. Quello che, per certi versi, lascia un po' l'amaro in bocca è la realizzazione tecnica. Non è che la grafica sia bruttissima, ma senz'altro il Dreamcast può fare molto meglio. Ci sono i soliti sprite enormi e perfettamente caratterizzati, le solite animazioni di atmosfera, i soliti fondali, in genere dettagliati e via dicendo. E allora cos'è che non mi ha convinto al cento per cento? L'uso dei colori, direi. Spesso li ho trovati troppo brillanti, altre volte globalmente fuori luogo. Ci sono sempre delle situazioni in cui hanno un proprio perché e fanno un certo effetto (basti vedere il fondale di Alex), ma avrebbero potuto essere usati meglio.



L'attacco volante di Oro può dare parecchio da pensare a più di un avversario.

Il sonoro fa il suo dovere in maniera tutto sommato soddisfacente. Certo, le musiche si mantengono sempre sullo stesso tono di quelle dei vari Street Fighter che hanno preceduto questo capitolo. D'altra parte, sono perfettamente adatte a sottolineare il tipo di gioco al

Questo bizzarro hurricane kick eseguito da Sean è una delle mosse più efficaci del gioco. Ammesso che l'avversario non si abbassi!

Dreamcast

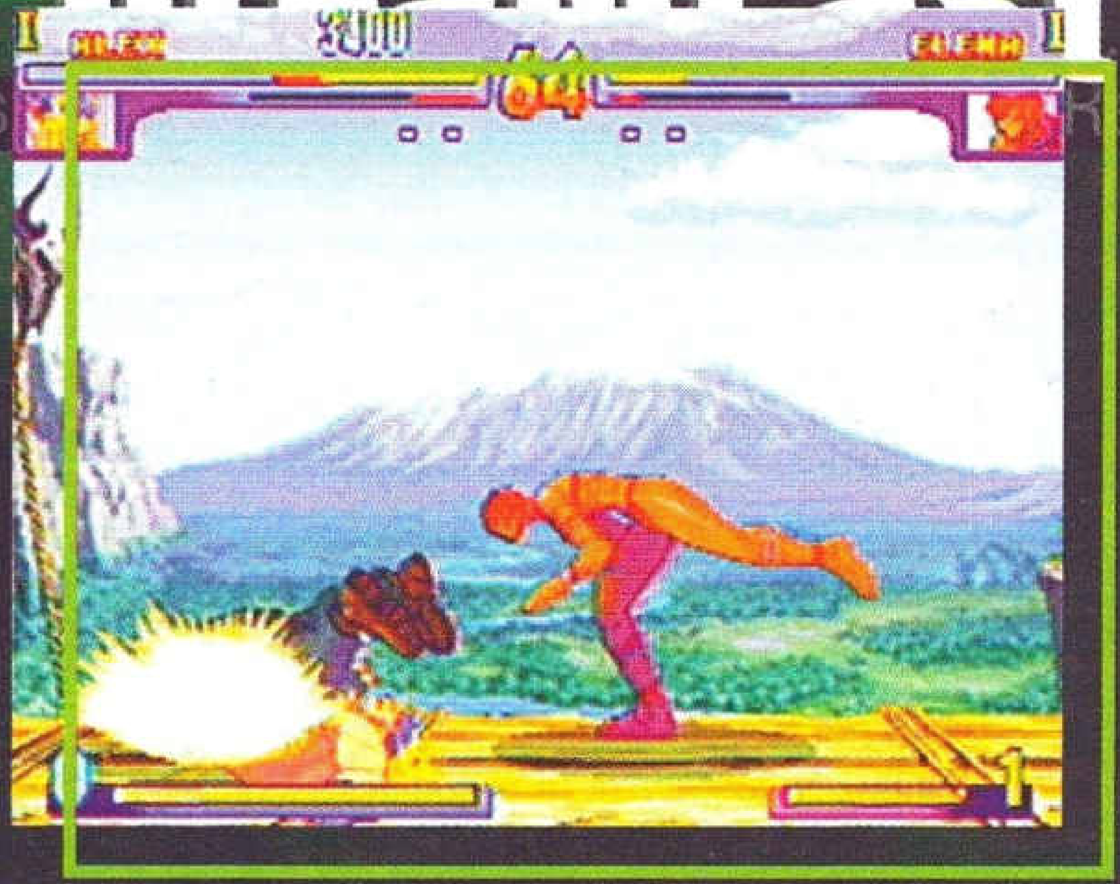
Si tratta senza dubbio di un titolo che farà la felicità degli amanti del genere, ed è indubbiamente migliore di molti suoi simili già presenti su Dreamcast. Perché, dunque, "solo" 89? Perché Street Fighter Zero 3 è molto meglio. Street Fighter 3 ha una grafica abbastanza piacevole, un sonoro di buona qualità e la stessa giocabilità che contraddistingue da sempre questa serie; eppure, il già citato Zero 3 riesce ad essere un passo più avanti, cosa che impedisce al nuovo nato di casa Capcom di essere un acquisto indispensabile per gli estimatori del genere.

Dreamcast	Grafica	82	Giocabilità	94	89
	Sonoro	85	Longevità	92	

quale si riferiscono. Anche gli effetti sono nella norma.
Per il resto, penso che vi sarete già fatti un'idea in merito a questo titolo. È uno Street Fighter e, come tale, ha un gameplay ampiamente collaudato e senz'altro immediato. Divertente e abbastanza tecnico, Street Fighter 3 W Impact è sicuramente in grado di avvincere a lungo non solo chi ama il genere, ma anche chiunque cerchi un titolo che non richiede particolare preparazione per essere compreso appieno. Per non parlare poi delle sfide a due giocatori, che sono in grado di rendere virtualmente eterno un titolo del genere. Peccato per la presenza su Dreamcast del

Wow, che bello, il solito box sui personaggi!

Come un po' tutti i suoi simili, anche questo Street Fighter 3 mette al vostro servizio una fiumana di individui più o meno probabili. Dato comunque che è ambientato dopo gli avvenimenti di Street Fighter 2, noterete subito che la maggior parte dei simpatici amichetti che avevano imperversato per i picchiaduro della Capcom fino ad ora ha dato forfait, probabilmente per raggiunti limiti di età. Sembra che Guile venda triglie in un mercatino rionale, mentre Blanka ha finalmente intrapreso la carriera di fenomeno da baraccone, che è sempre stata quella a lui più congeniale. Ma chi sono i nuovi arrivi? Vediamoceli.
Partiamo pure con Alex; il fatto che sia alto, muscoloso e pieno di capelli dovrebbe subito negare ogni sospetto di somiglianza tra lui e un certo suo omonimo, e voi sapete a chi mi riferisco. Secondo un fumetto su Street Fighter 3 che mi è capitato per le mani, Alex dovrebbe essere nientemeno che il figlio del buon Bison (o Vega, se preferite), ovvero il boss finale di Street Fighter 2. La Capcom è di parere diverso, ma io, dato che il dittatore di Shadowloo era uno dei miei personaggi preferiti, propendo per la prima versione. Trattasi di un misto tra un wrestler e un tizio qualsiasi, piuttosto versatile e potente. La Capcom lo presenta come il nuovo protagonista della storia.
Arriviamo a Ryu, che ormai penso non ci schioderemo più di dosso. È veramente una piattola: credo sia l'unico personaggio presente in tutti i beat 'em up uno contro uno anche solo lontanamente correlati a Street Fighter (se non sbaglio, Ken non era selezionabile in Marvel vs Capcom). Non necessita di presentazioni, dato che ormai tutti sono in grado di sparare un hadoken come Dio comanda.
Ken è un'altra presenza immancabile. Nonostante il finale di Street Fighter 2 faccia pensare che abbia ormai messo su famiglia, continua a riunirsi ai suoi amichetti per delle sane mazzate. Non c'è molto di nuovo rispetto ai giochi precedenti, ma adesso è in grado di sparare il Super Shoryreppa, ovvero uno shoryuken dalla potenza incredibile. Come in Street Fighter Zero 3 del resto... Dovreste trovarne una foto da qualche parte.
Sean è il classico ragazzotto di belle speranze, che sogna di diventare un bel figo. Per raggiungere il suo scopo, ha deciso di farsi allenare personalmente da Ken, e il suo modo di muoversi lo rende evidente. Tra le sue mosse, un hurricane kick parecchio cattivo e uno shoryuken con giravolta e secondo colpo al volo annesso. Secondo me, non è altro che una specie di Ryu/Ken dei poveri, un po' come il Dan della serie Alpha.
Yun è un simpatico bambino che usa lo skateboard come mezzo di locomozione e la cui tecnica ha più di un punto in comune con quella del buon Feilong. Che ne sia un allievo, o qualcosa del genere? È molto veloce e preciso, ma la sua potenza non è delle migliori.
Yang è una specie di clone di Yun, del quale condivide alcune mosse. La differenza principale è che si sposta sui rollerblade, e questo lo rende un tizio tristissimo. Non il fatto che si muova sui rollerblade, ma che lo faccia in un gioco di mazzate. Comunque, Alex (non il personaggio descritto sopra, ma l'altro) si diverte parecchio ad usarlo.
La ragazzina nota come Ibuki è una sorta di ninja, oltre che uno dei pochi personaggi che non ne ricordino decine di altri. Come vuole la tradizione, è molto veloce ed eccelle nel combattimento aereo, ma pecca sul fronte della potenza fisica. Una specie di Chun Li nuova, versione, in pratica.
Elena dev'essere la figlia di Dhalsim, almeno credo. Vive in Kenya (e non in India), ma ha anelli a braccia e gambe e ricorda il lottatore di pongo in più di un particolare. Tra cui quello di andare in giro quasi completamente nuda. Molto abile nel combattimento aereo, grazie a delle mosse che rendono molto difficile sorprenderla dall'alto.
Viene poi Dudley, un pugile londinese che dovrebbe sostituire i bei Balrog che furono. Decisamente meno fesso del suo predecessore, è dotato di attacchi più versatili e di una maggiore velocità. Ha inoltre una super combo davvero carina a vedersi, oltre che parecchio dannosa.
Oro ha il nome in italiano, e, in effetti, la sua pelle è veramente color oro. Pur essendo privo di un braccio, sa dire la propria in più di uno scontro, anche grazie alla possibilità di dirigere nella direzione voluta con una certa precisione le proprie bolle di energia.
Che dire di Necro, se non che è il personaggio che fa più pietà in assoluto? Non si capisce bene chi sia, cosa voglia e da dove venga, ma ha delle mosse abbastanza interessanti. A tratti, si allunga proprio come faceva Dhalsim
Per quanto riguarda Hugo, potete dire quello che volete, ma a me ricorda uno degli avversari che si incontravano nel vecchio Final Fight. Grosso, lento e potente; questi sono i canoni ai quali aderisce con fedeltà disarmante. Ha un discreto numero di prese e i suoi colpi fanno molto male...
Urien, subito soprannominato "il nudista", è uno dei tizi più enigmatici mai apparsi in questa lunga saga. Picchia duro, è abbastanza veloce ed ha un buon numero di prese deleterie. La sua altezza lo rende un po' il Sagat della situazione, e alcune sue mosse sono completamente inutili.
Gill dovrebbe essere il cattivone del gioco. È un bizzarro individuo, composto per metà di ghiaccio e per metà di fuoco, in grado di sparare colpi basati su entrambi questi elementi. Molto forte e veloce, ha un aspetto da far pietà...

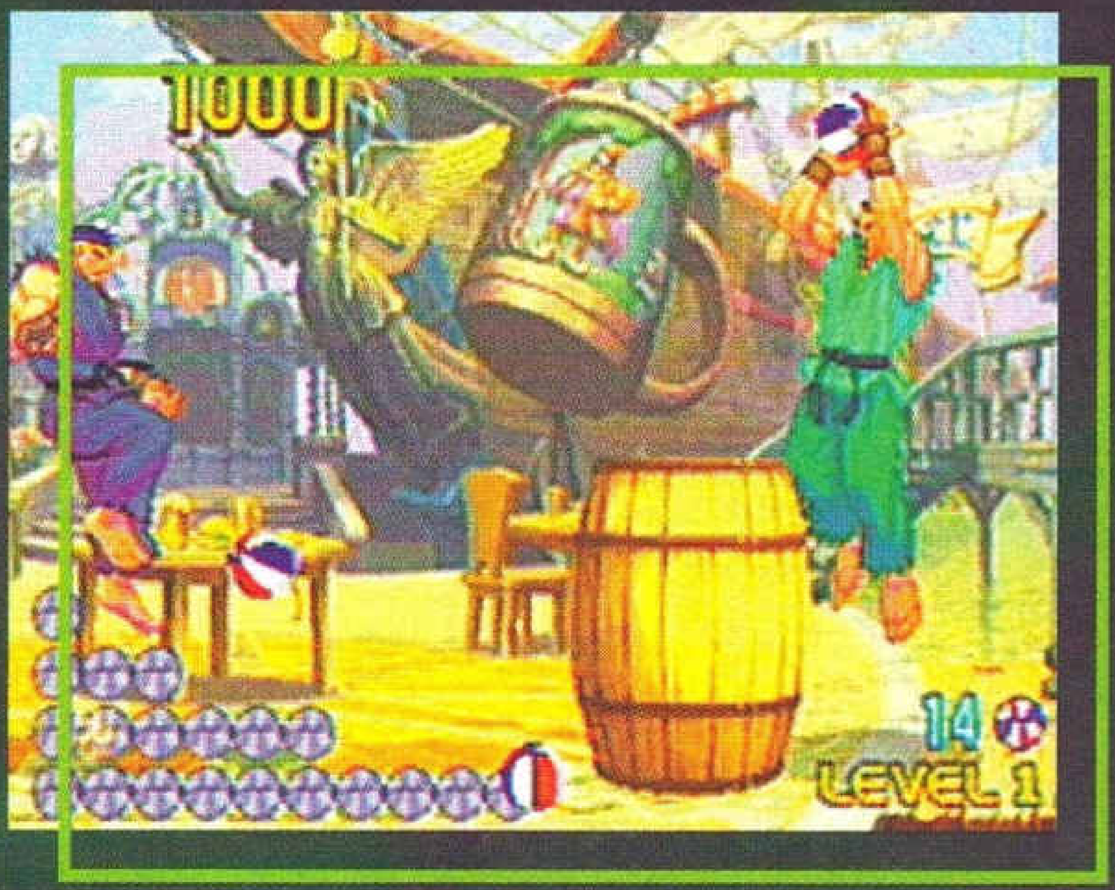


recente Street Fighter Zero 3, che ha più personaggi, più mosse e, grazie al sistema delle Ism, una maggiore profondità. In altre parole, è un po' come se la Capcom si fosse messa i bastoni fra le ruote da sola, mettendo in commercio un titolo che non riesce a superare un suo prodotto molto simile uscito poco tempo prima. Da questo cosa si deduce? Se ne deduce che Street Fighter 3 W Impact è un buon titolo, che, pur presentando tutte le caratteristiche del genere, viene commercialmente stroncato dal suo fratello minore. Tuttavia, non dubito che i fanatici della saga non si perderanno la possibilità di portarsi a casa questo nuovo episodio.

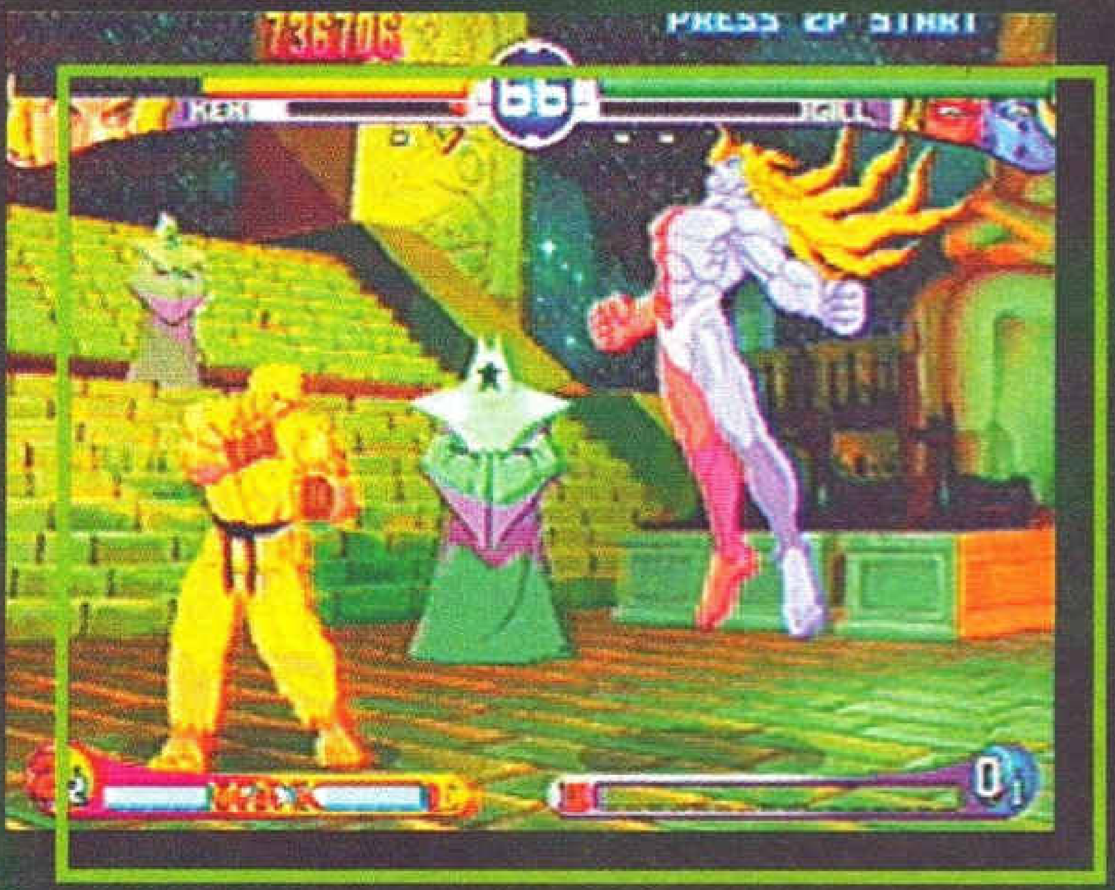
Necro è uno dei personaggi più bizzarri. Non ho capito la funzione di questa strana smorfia, ma volevo farvela vedere lo stesso...

Facciamo un po' d'ordine

Girandomi un po' Internet, ho trovato alcune informazioni che dovrebbero permettermi di ricostruire con discreta precisione la continuity di Street Fighter. Ho deciso di rendervene partecipi, ma sappiate una cosa: tra cartoni animati, fumetti, e balle varie, ci sono diverse versioni della stessa storia; non vi stupite quindi per inesattezze, imprecisioni e/o incongruenze rispetto a quanto sapete voi. Tra l'altro, per essere veramente preciso, avrei dovuto raccontare la storia di ogni singolo personaggio...
Il primo torneo di Street Fighter, che dovrebbe essere quello dello Street Fighter originale, vedeva i due baldi giovani Ryu e Ken affrontare e sconfiggere rispettivamente il Campione del Mondo di Mazzate Sagat e il suo allievo Adon. Alla zuffa hanno partecipato anche alcuni altri tizi, quali il punk Birdie.
Il secondo torneo, descritto nei vari Street Fighter Alpha (o Zero), introduce la figura di Bison, che vuole per sé il potere di Ryu. Ancora una volta, Ryu sconfigge Sagat inchiavicandolo di mazzate E Bison viene battuto da Rose.
Il terzo torneo, quello di Street Fighter 2 (compresi i vari Champion Edition, Turbo, Super e Super Turbo) vede finalmente lo scontro finale tra Ryu e Bison, che si conclude con la vittoria del primo. Nel frattempo, compaiono altri personaggi che, animati dalla vendetta, si contrappongono al dittatore, quali Chun Li e Guile.
Nel quarto torneo, probabilmente quello di cui si parla nella serie Ex Plus, Ryu si trova a dover combattere contro Akuma e contro se stesso (rischia sempre più spesso di trasformarsi in Evil Ryu, il suo alter ego malvagio). Dopo essere stato indebolito in uno scontro con Guile, Bison viene definitivamente massacrato da Sakura. I rapporti tra Ken e Ryu, causa l'avvicinarsi di quest'ultimo allo stato di Evil Ryu, si raffreddano.
Il quinto torneo, infine, è quello di Street Fighter 3. Sembra che Ryu riesca a controllare la sua metamorfosi in Evil Ryu e che la sua amicizia con Ken si rinsaldi. Solo unendo le forze riescono a sconfiggere Gill.



Ecco il gioco bonus: un tizio vi tira dei palloni e voi dovete colpirli al volo. Che tristezza...



Non solo Gill è un avversario molto forte: una delle sue super combo gli permette di rigenerarsi anche dopo aver perso un round!

Db-Line
TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA GRAPHIC KIT SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET: www.dbline.it/mhtm/grapkit.htm
Collection
THE ORIGINAL Graphic Kit
Graphic Kit®
SCEGLI TRA 25 FANTASTICI KIT ADESIVI IN PVC E PERSONALIZZA LA TUA PLAYSTATION
L. 24.900 !!
Graphic Kit
NOVITA' Graphic Kit Dreamcast
CRASH BANDICOOT, SPYRO AND RELATED CHARACTERS & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS LICENSING INC. ALL RIGHT RESERVED.
TUTTI I NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.
DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:
Db-Line
Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it
PlayStation
PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE
PRODOTTO REALIZZATO DA:
Promo Video S.r.l.
www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

Voto 78

Titolo
Mobil 1 Rally Championship

Descrizione
Rally

Giocatori
1-2

Casa Software
Actualize

Mobil 1 Rally Championsip

Gli spettatori sembravano impazziti... il loro boato superava quello incredibile dell'auto al centro della pista, risplendente al sole come una stella proiettata verso la vittoria. Adrenalina negli spettatori, nel pilota, nel team. Poi finalmente, il verde! <Paola> Andrea, quale hai detto che era il pulsante per accelerare?

Una delle cose simpatiche del rally, al confronto ad esempio, del treno è che mai nessuno si metterà al vostro fianco, e dopo aver esaminato accuratamente tutto ciò che ha nelle tasche (e nel naso, a seconda della persona) sbircierà sullo schermo del vostro Laptop 386 versione prima guerra punica, mentre tentate di buttare giù qualche riga con un minimo significato logico per l'articolo che avevate promesso per ieri.
Certo, è sicuramente più complesso riuscire a digitare con un casco, però, chi vi sta a fianco non scuoterà sospirando la testa allungando il collo come una giraffa. Anche perché in tale caso potreste slacciargli la cintura, mollare una frenata di colpo e tornare a scrivere. Quindi, rubate l'auto più potente che avete in casa e preparatevi senza nessun indugio a frenare di colpo! Come si può vagamente supporre dal titolo, Mobil 1 Rally Championship è un gioco che vi pone alla guida del bolide di Raffo, nel tentativo di attraversare mezza Milano per portarmi dalla reda al treno entro due minuti, tecnicamente chiamato con il nome di "simulatore di infarto". Il gioco era già comparso poco tempo fa sulla piattaforma dall'errore blu e aveva suscitato buoni com-

COSA ci fanno quelle cose in mezzoooo

Andiamo a far legna

Primo impatto

Il primo impatto ha danneggiato la mia mandibola, specialmente durante il commento in italiano delle caratteristiche delle varie auto. Il menù di presentazione ha le voci comuni nei giochi di guida, modalità arcade, sfida a due, campionato ecc... Parte il gioco, la grafica è eccelsa, insomma... il primo impatto è quindi ottimo. Poi... avete letto la recensione vero?

menti (del calibro di "PERCHE' mi dice la curva DOPO che mi sono ribaltato?") per la grafica, per la giocabilità e per la mancanza di passeggeri rompiscatole al vostro fianco. Ora ecco lo stesso titolo che approda nella "Terra dei giochi di rally", sulla nostra fida PSX. La sfida con giochilli come Colin McRae, V-Rally 2 e i vari Sega Rally è aperta. Biglietti, prego.

"Ci sono 160 miglia da qui a Chicago. Abbiamo il serbatoio pieno, mezzo pacchetto di sigarette, è buio e portiamo tutti e due gli occhiali scuri." "Vai!"

Diciamo la verità. Il bello di un nuovo simulatore di un qualsiasi gioco di corse non è ne arrivare primi, ne il gusto della sfida, ne i record mancati o fatti per qualche millesimo di secondo. Le due cose che alimentano da sempre la sete di noi videogiocatori è: in singolo accartocciare l'auto nel modo più artistico possibile (record della pista? bwhahaha) e in doppio prendere a sportellate il nostro sfidante tentando di ridurre la sua auto alle dimensioni di un accendino. E la prima cosa che ho pensato giocando a Mobil 1 (ma non sono molto esperto di Fisica) è che una Golf che prende in pieno a 200 km/h un pino o una catasta di legna non dovrebbe funzionare esattamente come prima. Invece (purtroppo sta diventando un elemento comune a troppi giochi di guida) in Mobil 1 potete addirittura perdere cinque secondi perché vi siete ribaltati a duecento chilometri orari. Il taglio del titolo in questione è molto arcade (anche se non ai livelli di Sega Rally) e devo dire che graficamente è davvero bello da vedere. Il crepuscolo all'orizzonte, i colli bolognesi in lontananza (non sono i colli bolognesi?), l'alternarsi di chiaroscuro e di sprazzi di luce nelle foreste, i paesaggi innevati del gioco sono davvero delle fotografie magnifiche. Anche le auto sono davvero ben fatte e sono davvero realistiche da vedere. La presentazione delle stesse, con parlato digitalizzato in cinque lingue è qualcosa che mi ha lasciato a bocca aperta mentre la mia mandibola rimbalzava con un tonfo sul coperchio della PlayStation. Ogni auto e ogni tracciato infatti è commentato superbamente e viene presentato con dovizia di particolari. Le visuali sono ben cinque e la gestione delle telecamere nei replay è ottima. Allora perché vorrei utilizzare il cd come freesbee?

Potendo scegliere

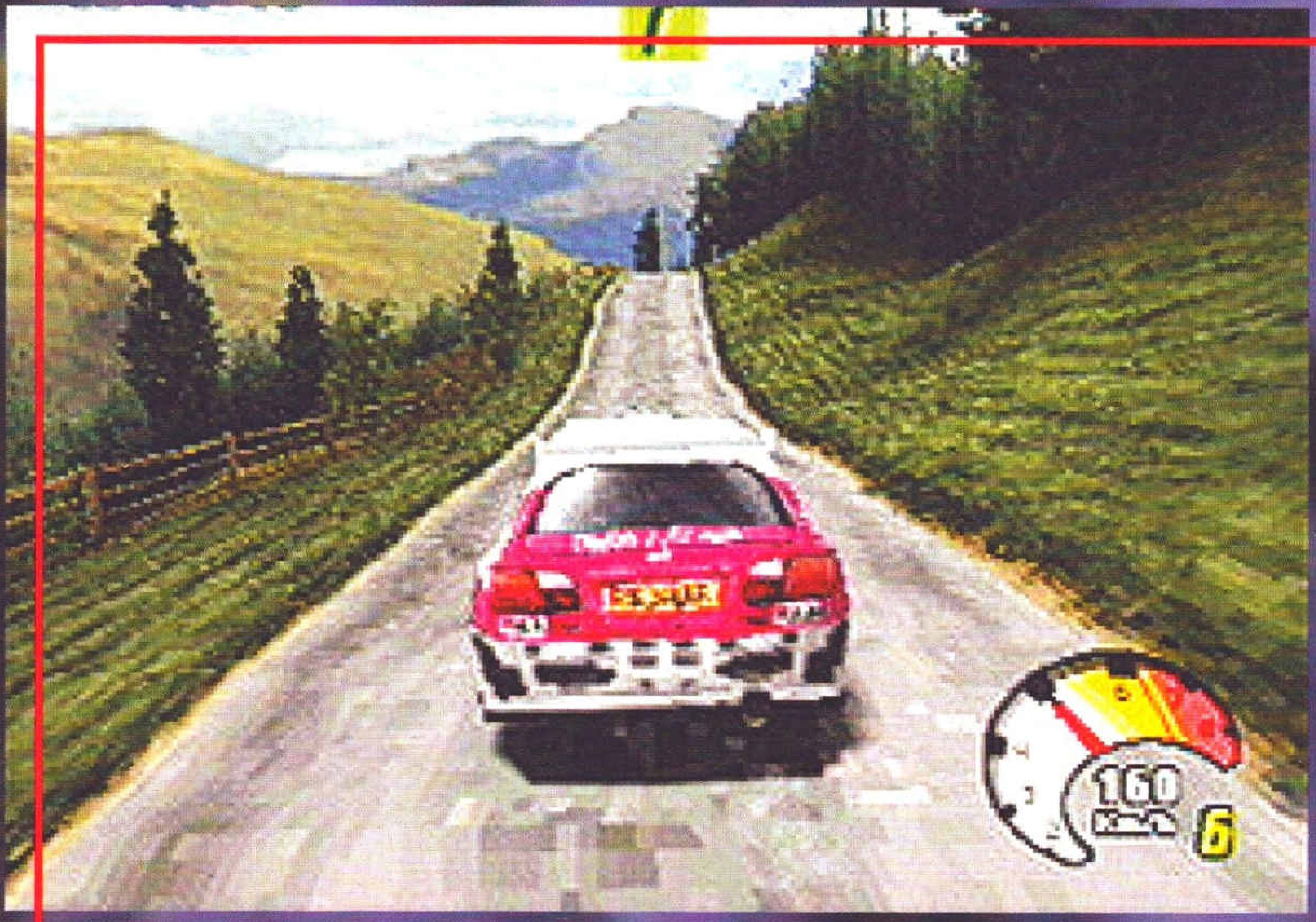
Beh, titoli notissimi in alternativa a questo spuntano un po' fuori ovunque, da V-Rally a Sega Rally, Colin Mc Rae e perché no, pure GT2. Li conoscete tutti a meno che non viviate sul sole, nel qual caso la PSX si scioglie e addio sogni di gloria.

...e beccatevi sto lens flare

Giuro che ero in direzione giusta

"You turn left here, right?" "U-Turn, Left here, Right"

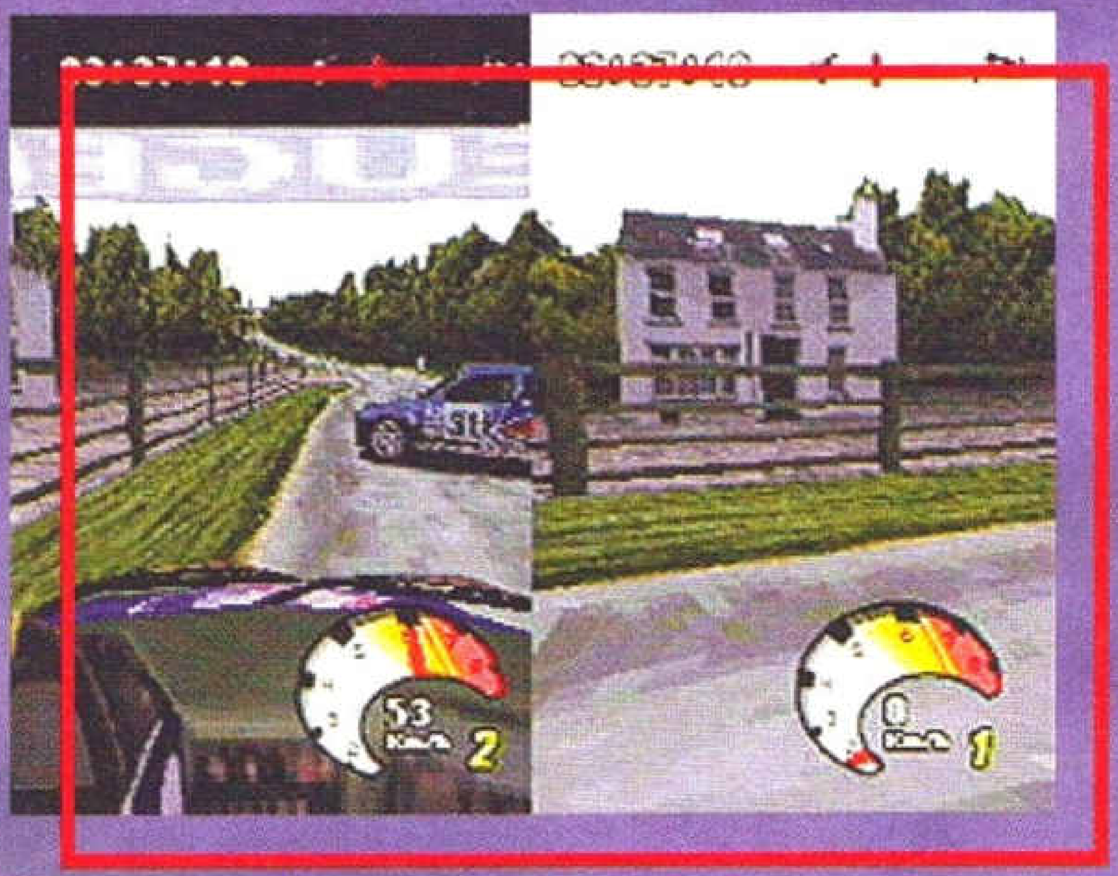
Purtroppo se i pro che ho detto sono molti, i contro che sto per elencare sono anche di più, e riducono di molto la votazione che come primo impatto Mobil 1 poteva strappare. La più grave mancanza nel suddetto elenco di poco fa era una vocina che compare come primo comandamento nella bibbia del recensore. La giocabilità. Questo fattore, purtroppo è minato da alcuni particolari che a prima vista possono sfuggire. Iniziamo a parlare del controllo dell'auto. Probabilmente il responsabile del suddetto giocava come me di notte a Dune II , dormendo durante le lezioni della materia di cui sopra. L'auto, se si comporta decisamente bene in caso di buche (memorabile un pezzo di pista "di campagna" con tre dossi di seguito, l'avrò fatto venti volte) si comporta come un carrello della spesa supersonico quando dobbiamo provare a fare una curva in derapata. Certo, prima della gara si possono configurare le impostazioni, ma ahimè il controllo con il pad rimane ostico. Il discorso cambia con volante, pedaliera e auto vera, ma è un peccato perché graficamente il gioco non è per nulla male. O meglio... anche in questo campo ci sono dei difetti ma risalta-



...ma quanto è bello andare in giro per i colliiii bologneeesi

Andrea "Acas" Castiglioni

no di più i pregi. Tra i difetti proprio in ambiente grafico sono del tutto irrealistici i fattori atmosferici diversi dal cielo limpido. In particolare non comprendo perché la neve cada soffice e perpendicolare al campo visivo quando la nostra velocità tocca Mach 3 o perché la nebbia sembri solo un problema di contrasto basso e luminosità alta. Inoltre sbandando in alcune piste entriamo in zone di eclissi totale, completamente buie che disorientano il giocatore facendo perdere tempo prezioso. Sempre i bordi (e la parte inferiore dello schermo in alcune piste) presentano un fenomeno fastidioso di clipping davvero brutto a vedersi. Altri problemi tecnici minori... l'avvertimento di direzione sbagliata è calibrato male come tempi e fa fatica a scomparire, c'è gente che è morta di inedia facendo inversioni a O (no, non l'ho scritto sbagliato) infinite. Nella modalità a due giocatori non si capisce bene chi è primo, ma le piste sono ben studiate e entrambi gli sfidanti si impianteranno allo stesso punto. A parte gli scherzi e tralasciando il problema dei danneggiamenti inesistenti (o quasi), impiantarsi contro un oggetto alla massima velocità è un ottimo modo per fermarsi di colpo, visto che l'auto non rimbalza minimamente ma semplicemente si blocca. E arriviamo al sonoro. Se le musiche passano inosservate, il parlato impressiona per la realizzazione e le parolacce dei giocatori si sprecano per il controllo, gli effetti sonori sono terribili, in particolare mi riferisco al rumore del motore. La macchina da caffè che abbiamo in redazione somiglia di gran lunga di più ad un motore turbo rispetto al tagliaerba sgasato di Mobil 1. E in più fa un caffè buonissimo.

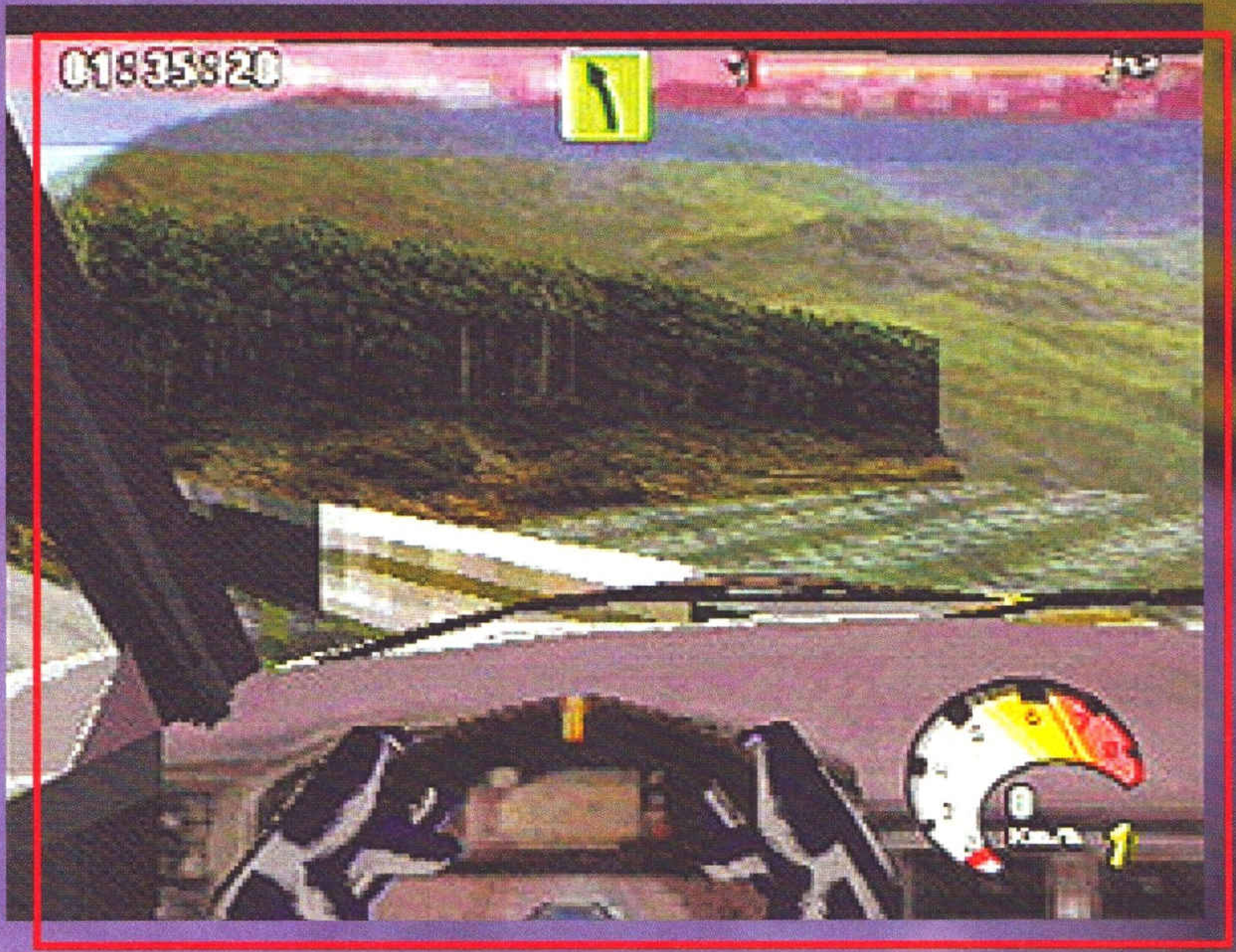


Esce persino il fumo dalla casa

Effetti di luce

E se qui non ci metto il titoletto?

Malgrado quanto ho detto sopra per i difetti, Mobil 1 è un titolo divertente, non l'ho mai negato e dopo qualche tempo si riesce anche a controllarlo ottimamente, anche se non in modo realistico. Sul mercato ci sono dei giochi incredibili e solo di fronte a questi mostri sacri Mobil 1 passa in secondo piano. Purtroppo il sistema di controllo si poteva migliorare e per facilitare l'apprendimento inserire una sessione di training era necessario. L'intera valutazione sarebbe lievitata e il gioco non risulterebbe solo bello da vedere ma anche consigliabile da giocare. Il numero alto di auto e di tracciati e la cura dei dettagli nella presentazione di questi elementi avrebbe in questo caso fatto la differenza... rimandato a settembre! Adesso scusatemi ma finisco di scrivere, perché il mio vicino di viaggio ha avuto un collasso da torcicollo ed emette ululati strazianti. Voi intanto leggetevi i box o in alternativa usate la pagina per accendere il camino.



Hey; l' acqua si muove davvero!

PlayStation

Una vera occasione mancata. Il gioco è bello da vedere ma perde molto terreno sotto l'aspetto della giocabilità. Purtroppo il mercato delle console presenta dei titoli di tutto rispetto in questo campo e in sostanza il gioco potrebbe risultare appetibile a chi ha già tutti questi titoli nella sua collezione e vuole qualcosa per ingannare l'attesa (crisi d'astinenza?) per Colin McRae 2 & c...

PlayStation					
	Grafica	83	Giocabilità	75	78
	Sonoro	69	Longevità	76	

mondo console

Piazza Roma - via Magenta 5 (angolo via Carducci) - Ancona - Tel. e fax 071 54 856

PLAYSTATION ▸
- Final Fantasy VIII
- Wipeout 3
- Legancy of Kain 2
- Resident Evil 3: Nemesis
- Gran Turismo 2

DREAMCAST ▸
- Soul Calibur
- ShenMue
- Ecco The Dolphin
- Metropolis
- Trick Style

NINTENDO 64 ▸
- Donkey Kong 64
- Perfect Dark
- Harrier 2001
- Mario Golf

PC CD-ROM ▸
- Messiah
- Quake 3: Arena
- Rally Masters
- Battlezone II
- Prince of Persia 3D
- Force 21

Grafica: Gianluca Armeni 071/9158920

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGGITIMI PROPRIETARI

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

Gadgets e Action Figures

Servizio Rivenditori

DREAMCAST versione EUROPEA ad un PREZZO INCREDIBILE!

Voto 90

Titolo
Medievil 2

Descrizione
Arcade Adventure

Giocatori
1

Casa Software
Sony

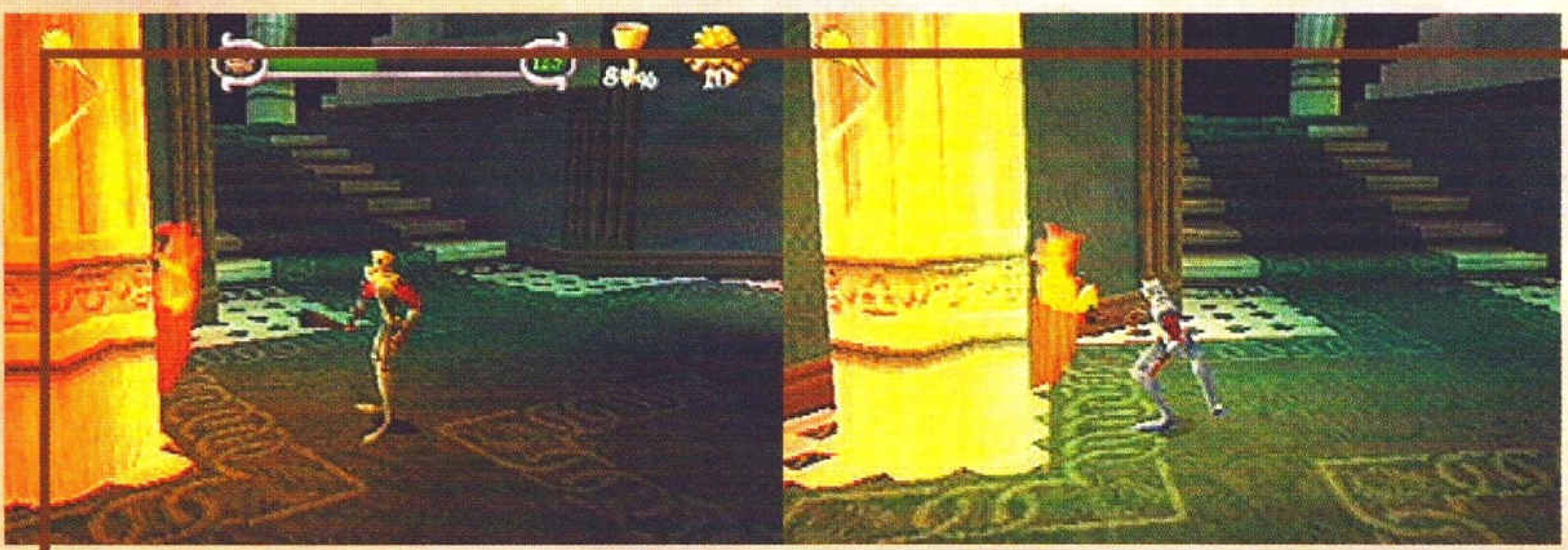
Medievil 2

Uh... ma dove sono le ruote? E il volante? Non sento il rombo del motore... Come!?! Medievil 2 non è un gioco di guida? Ma allora non è vera quella voce che dice che mi avete assunto solo per recensire simulazioni di guida! Evviva, posso tirare colpi di spada anch'io allora! Forza Sir Daniel, mettiti in moto che si parteeee... Ooops, giusto, Sir Daniel non va messo in moto...

Girare per le strade di Londra nel 1886 non doveva essere molto bello, specialmente dopo che un malvagio mago del paese combinò il

Con una bella cannonata siamo riusciti finalmente ad aprire quel dannato portone

Ehi ma questa è un'imboscata!!!



Breve sequenza che insegna come accendere una torcia **rispettare l'ordine 44-45**

Primo impatto

L'introduzione animata riprende da dove era stato interrotto Medievil e questa è già una cosa carina. Il gioco assomiglia in tutto e per tutto al primo episodio, quindi se lo avete giocato non avrete alcun problema a prendere il ritmo. Se invece vi avvicinate per la prima volta alle gesta di Sir Dan troverete comunque un gioco semplice e intuitivo, privo di complicazioni eccessive.

disastro per il quale siamo stati chiamati a porre rimedio: tutte le forme scheletriche, defunte ormai da tempo e svuotate dallo spilluzzicare dei vermi, sono tornate redivive a seguito dell'esposizione dei raggi di un'onda magica, appunto, in grado di riportare in vita i resti di coloro che già avevano salutato l'esistenza terrena.

Tutti in gita al Museo della Scienza e della Tecnica

E qual è il posto peggiore dove ciò poteva accadere? Pensate al luogo che raccoglie la maggior parte delle ossa del paese... Il cimitero? No, banale, e poi ci sono solo spoglie umane. Che ne dite invece di un bel museo, dove sono esposti niente meno che resti di dinosauri preistorici? Infatti è qui che comincerà l'avventura di Sir Daniel, simpatico e divertente protagonista di questo secondo capitolo della saga Medievil. Diciamo fin da subito che differenze sostanziali dal primo episodio non ce ne sono, quindi chi ha giocato al primo conosce già il sapore della pappa. La ricetta in fin dei conti è facile: visuale in terza persona, ambientazione fine ottocentesca e tanti, tanti, ma tanti mostriciattoli da colpire a suon di spade, frecce e proiettili. Ora che ci penso l'impostazione di gioco si avvicina moltissimo a quella di Hype - The Time Quest della Ubi Soft, prodotto pressoché identico a questo se non per l'aspetto "playmobilloso" del protagonista, del quale purtroppo non ricordo il nome, e per il tipo di piattaforma su cui gira (credo infatti esista solo la versione per PC). Come in Hype infatti godrete dell'ottima compagnia di un fantasmino (al posto del mago...) che parecchio frequentemente all'inizio, più sporadicamente verso la fine, vi darà degli utili consigli da vero tutore e vi dirà cosa dovrete fare per superare le innumerevoli prove, oltre a facilitarvi nel prendere dimestichezza coi comandi per gestire al meglio l'inventario e il campionario di mosse effettuabili da Sir Dan. Pur possedendo qualche elemento tipico dei role playing game (o RPG), Medievil 2 rimane pur sempre un gioco schiettamente arcade, più lanciato verso l'azione e il combattimento piuttosto che la risoluzione degli enigmi.

"Scusa mi presti la spada? Ormai a te non serve più..."

Il primo "mostro di fine livello" per il quale impazzirete

Sapevate che i non-morti sono dell'ottimo combustibile?

Mi stacco un braccio e te lo tiro sul muso

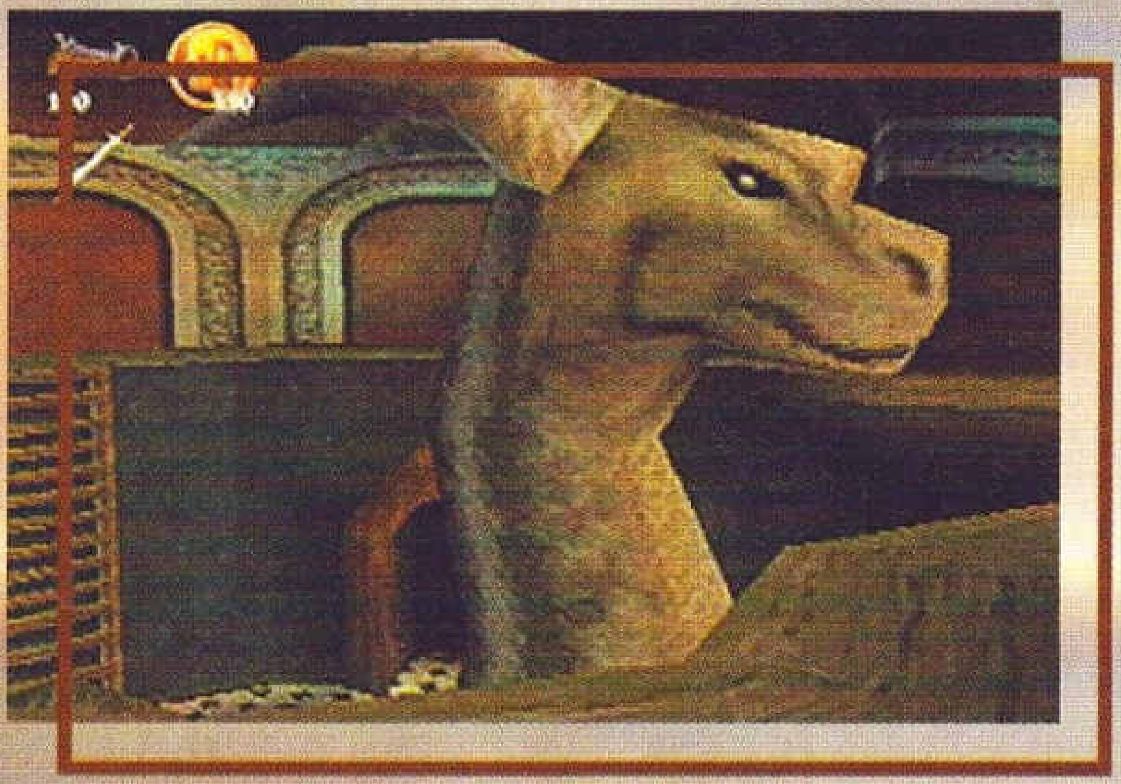
Il catalogo di azioni che Sir Dan può compiere non è poi così vasto: il nostro alter ego scheletrico può colpire (a prescindere dall'arma in uso), saltare, correre, abbassarsi, difendersi, spostarsi lateralmente e "caricare" energia per una super-sciabolata rotatoria. Divertentissimo nella parte iniziale, quando appena risvegliato dal sonno eterno il nostro eroe, sprovvisto di armi, si stacca l'arto sinistro dalla spalla in giù e comincia ad utilizzarlo come fendente ma non solo, anche come ottimo e improvvisato boomerang, almeno fino al rinvenimento di una più decorosa "spada piccola", rubata disonestamente ad una statua. Oltre ai gladi, grandi e piccoli, vi saranno altri arnesi bellici per condurre la vostra battaglia contro il male, sia per il corpo a corpo che per il combattimento a distanza, alcuni per attaccare altri per difendersi. Per ricaricare le armi da fuoco dovrete contrattare (più che contrattare sarete obbligati a comprare al prezzo che propongono...) con dei loschi individui sparsi per il livello, detti "imbroglioni", tramite i quali sarà pos-

Potendo scegliere

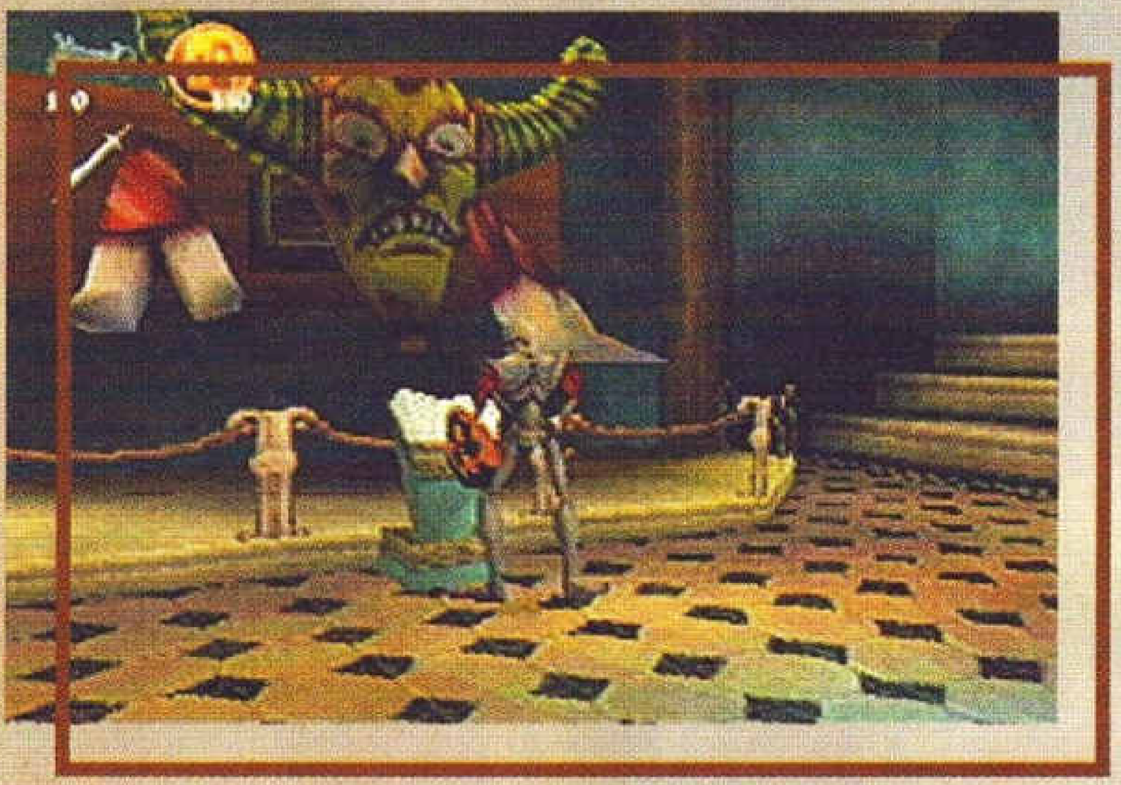
Come dice il proverbio... quale proverbio? E che ne so, ce ne sono tanti (Nino Frassica docet). Quello che fa al caso nostro credo che sia "a ognuno il suo", visto che per ogni piattaforma esiste un titolo dello stesso genere. Per la cinerea PlayStation possiamo disporre di Soul Reaver, ottimo prodotto affiancabile a M2, senza contare il primo Medievil. I cugini possessori del Nintendo 64 non credo abbiano ancora trovato qualcosa meglio di Zelda, n'evvero forse? Se invece avete un Dreamcast c'è Soul Reaver pure lì... recensito su questo numero, tra l'altro.

Uno scambio tra imbroglioni colti in flagranza

Maurizio "FaKe" Frascino



La spettacolare quanto inutile visuale in prima persona



Il faccione non vi ricorda il film "Brivido"?

sibile acquistare proiettili e dispense. Strano ma vero, ho trovato un briciolo di originalità nel sistema di puntamento, attuato mediante una "lucina verde" che segue Sir Dan quando impugna un'arma da "distanza" (balestra o pistola), la quale schizza ad indicare il bersaglio del momento a seconda della direzione in cui ci si volta a guardare. La potenza distruttiva dell'arsenale è abbastanza equilibrata e bilanciata, stroncare i nemici quindi non è né

E adesso brucia mostro schifoso, bruciaaaaa...

troppo facile né tanto difficile, a parte qualche piccolo momento di frustrazione durante l'attacco in massa di fantocci armati con pesanti palle di cannone...

Anche l'occhio vuole la sua parte

Medievil 2 presenta un ottimo allestimento per quello che riguarda la grafica, dai modelli a tre dimensioni dei personaggi (disegnati originariamente a mano) alle texture che li coprono, così come quelle che rivestono le pareti. L'ostentazione dei colori risulta accesa e vivace, forse per sottolineare una linea di stampo "comico" che il prodotto cerca di seguire; la complessità dei livelli infatti non è così elevata, e ciò si amalgama bene con l'atmosfera tragicomica che si respira nello spazio di gioco vero e proprio. Tuttavia emerge una

Mi sembra scontato dire che questo brutto zombie ha perso la testa per me

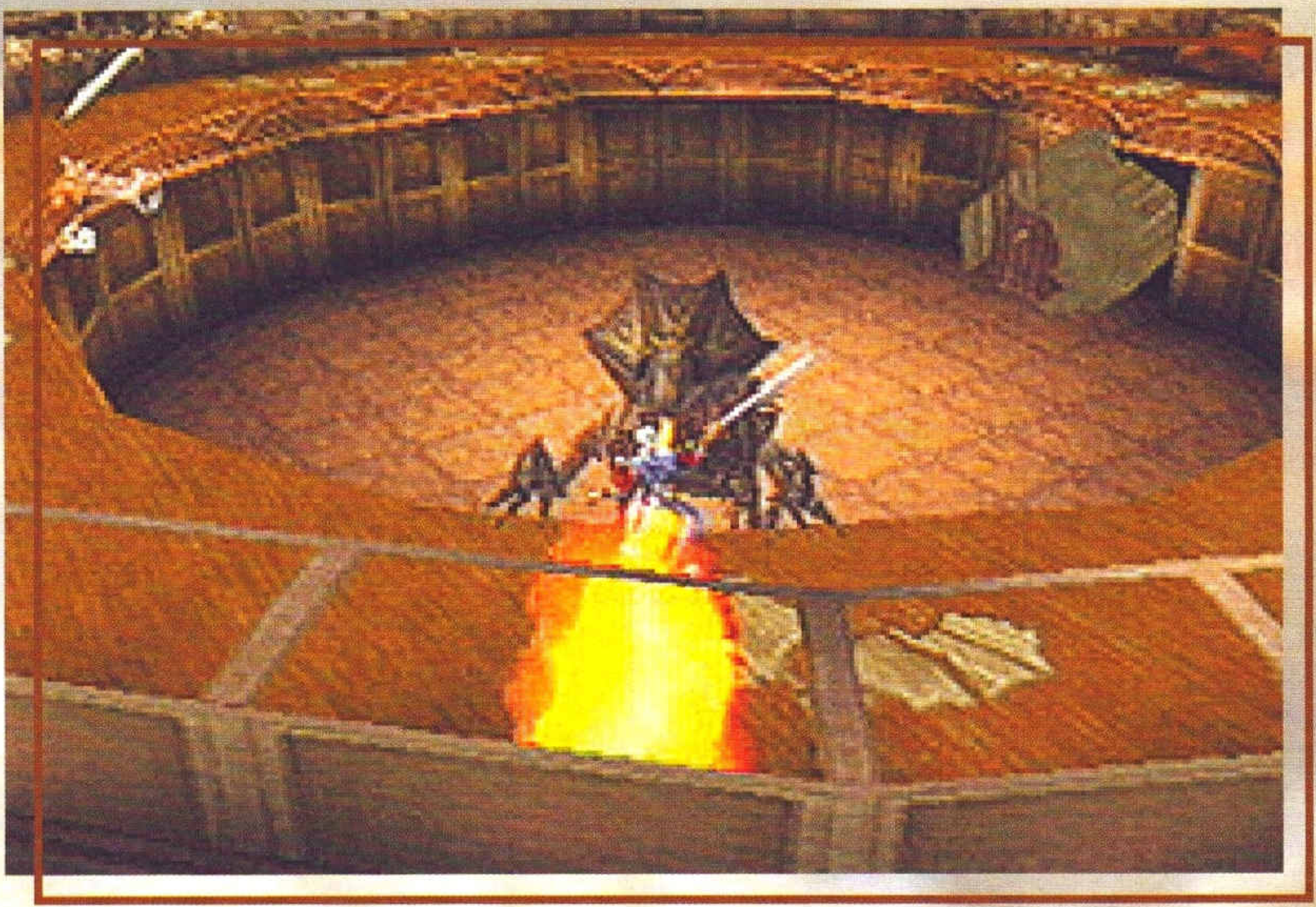
certa attenzione verso i particolari, principalmente verso quelli legati attivamente (ad esempio i leggii sui quali sono appoggiati importanti manoscritti: vi consiglio di fermarvi un attimo a leggeteli tutti attentamente!) al semplice e lineare svolgimento della trama. Durante lo sviluppo di quest'ultima si incontreranno personaggi assai diversi tra loro, sia nell'aspetto esteriore che nel comportamento, e questo non fa altro che mantenere alto il grado di giocabilità e di svago. Paradossalmente chi ha giocato al primo Medievil ne trarrà minor vantaggio, visto che è già al corrente del meccanismo di gioco e del suo funzionamento, esiguamente differenti da quelli di questo suo successore, così come sono poco diverse le sue fondamenta: un'engine 3D one-

La fedele mano verde camminante in puro stile Adam's Family

PlayStation

Medievil 2 non poteva già di base essere una ciofeca, primo perché è prodotto da mamma Sony, secondo perché è il sequel del primo Medievil, titolo di successo che come di regola ha in pieno il diritto ad una seconda epopea. Vale la pena acquistarlo? In definitiva penso proprio di sì, visto che a conti fatti produce ore di divertimento, merito della qualità del prodotto e della cura impiegata nel suo processo di crezione.

PlayStation					
Grafica	90	Giocabilità	87	PlayStation	90
Sonoro	93	Longevità	85		



Il mio scudo di bronzo resisterà al calore?

Gli attrezzi indispensabili per sopprimere i non-morti

La spada non poteva mancare, infatti non manca; ne esistono perfino di due tipi, grande e piccola. Da affiancare alla spada abbiamo tre qualità di scudo, il primo di bronzo, piccolo e rotondo, gli altri due superiori in grandezza quanto in resistenza, comunque sotto l'effetto dell'usura nonostante la lega di cui sono composti. Quasi dimenticavo, al posto della spada potrete impugnare anche un triste bastone che io non ho mai raccolto... Più devastanti ma meno maneggevoli le due asce, la prima simile al martello di guerra e la seconda esteticamente più vicina al solita forma simmetrica.

Disporremo infine di armi da fuoco come veri e propri "cannoni" e pistole, da alternare al letale lancio di dardi che partono a velocità estrema dalle due antiche ma micidiali balestre, assolutamente da annoverare nell'inventario.

sto e di tutto rispetto, privo di magagne plateali e assolutamente in grado di svolgere il suo compito, ottimizzato per elargire un buon aggiornamento di frame per secondo e prelibati effetti grafici quali illuminazione in tempo reale, fumi, nebbie, luci colorate, esplosioni eccetera... Tutte cose belle che d'altro canto abbiamo potuto ammirare, ripeto, nell'obsoleto Medievil.

Spaccando le ossa a tempo con l'orchestra

Fortunatamente i titoli la cui storia è localizzata in questo periodo dispongono sempre di un ottimo appoggio sonoro, proponendo incoraggianti e indovinati pezzi di musica classica e non, arricchiti con suoni di violini, fiati, archi e percussioni decise su ritmi dal crescere incalzante. Poi, nel caso di Medievil 2, l'intero congegno sonoro è ulteriormente imbellito dal cambio "dinamico" della musica in tempo reale, ovvero a seconda della gravità della situazione: passeggiando allegramente in un giardino a raccogliere vasi di anime le vostre orecchie udiranno tenere note rilassanti, viceversa di fronte allo scheletro animato di un imbestialito tirannosauro sputa fuoco, i vostri timpani verranno percossi da sonorità più arcaiche ed "eroiche", in perfetta sintonia con l'eco del vostro modo di agire e di pensare. Con questo concludo la descrizione dell'ultimo indiscutibile prodotto ludico di casa Sony, gioco in grado di sollazzare sia l'adolescente che l'adulto, ma anche titolo di indubbia qualità che non manca certo di quello spessore e carisma che un sequel dovrebbe avere. Se non avete mai giocato a Medievil, male, forse è perché non amate il genere. Se invece siete seguaci delle avventure di Sir Daniel, imbattetevi nel breve e poco avventuroso viaggio fino al negozio di videogiochi più vicino a casa e sborsate tutto il denaro necessario per comperare queste sane spassose ore di divertimento incise su un argenteo pezzetto di plastica, marchiato Sony ovviamente.

Occhio a Sir Daniel Fortesque

Quella è una spada, altro che lo spillo di Sir Dan

YOU TOO videogames

in centro a Torino: Via Po 26 - 10123

PER ORDINARE **011.88.99.20**

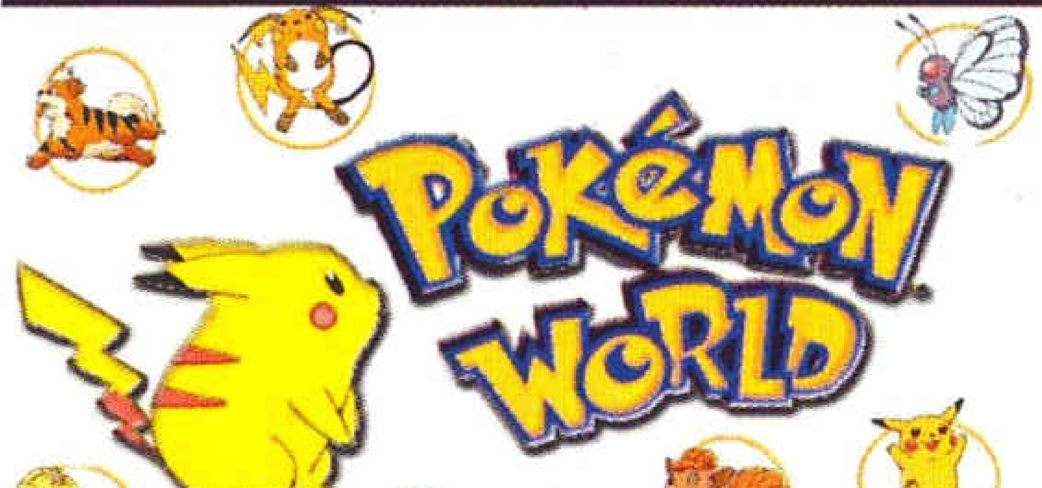
VENDITA PER CORRISPONDENZA in tutta Italia : Spedizioni in 24/48 ORE

PUOI ORDINARE ANCHE via FAX allo 011.812.71.12. oppure via E-MAIL: youtoo@inedita.net

SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA E ULTIMI ARRIVI 24 ORE SU 24

SERVIZIO RIVENDITORI

RISERVATO AI SIGNORI RIVENDITORI:
SE DESIDERATE INIZIARE UN RAPPORTO DI COLLABORAZIONE CON NOI VI PREGHIAMO DI INVIARE LA VOSTRA RICHIESTA TRAMITE FAX ALLO 011.812.71.12

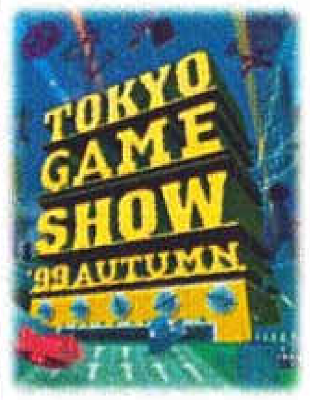


Pokémon blu e rosso sono in italiano!!

nel Pokémon World ci sono anche : Peluche , Action Figure, Guide Strategiche , cd musicali, card da collezione, magliette, adesivi, T-shirt, cappellini , portachiavi,riviste, fumetti in inglese, mini figure, ciondoli, mini note pad e model kit

SPECIALE!!!

YOU TOO videogames presenta



Dal Tokyo Game Show la videocassetta con 3 ore mezza di filmati e video in presa diretta

TOKYO GAME SHOW information

JAMMA

PlayStation.2

85 Games :1 Nintendo 64-14 PlayStation 1 Neo Geo Pocket Color-40 Dreamcast-15 PlayStation 2-14 Arcade/Naomi

Nintendo 64:ViewPoint 2064

PlayStation:Bio Hazard Gun Survivor - Parasite Eve 2 - Dewprism-Chrono Trigger - Valkyrie Profile - Dragon Quest 7-Vagrant Story - Chrono Cross - Chocobo Stallion-Magical Drop F -Koudelka - Legend of Dragoon-Robbit Mon Dieu - Alundra 2-

Neo Geo Pocket ColorSNK vs Capcom-Dreamcast Black Matrix AD - Maken X - Langrisser Millenium -Roommania #203 - Evolution 2 - Sunrise Hero - Eternal Arcadia - Pop 'n Music 2 - Super Producers-Let's Make Pro Baseball Team - Densha De Go 2 -Ecco the Dolphin - F1 World Grand Prix - Metropolis Street Racer - The Typing of the Dead -Super Runabout - Jet Set Radio - Carrier - Dobu Senki-World Advanced (Iron Storm 3) - Rent A Hero #1 - Zombie Revenge - Super Hero Retsuden - Berserk-Let's Make Pro Soccer Club - Let's Play Golf - Animastar -JoJo's Bizarre Adventure - Net Golf - NBA2K-Virtua Striker 2 ver. 2000 - D2 - UnderCover AD2025 Kei-Bio Hazard Code: Veronica - Virtual On Oratorio Tangra-Space Channel 5 - Godzilla Generations Maximum Impact-Crazy Taxi - Chu Chu Rocket - Shenmue -

PlayStation 2 Tekken Tag Tournament - Gran Turismo 2000 - Eternal Ring-Popolocrois 3 - Den-Sen - Unison - A6 A-Train - Wild Wild Racing - X-Fire - Kessen - Dark Cloud - The Bouncer - 500 GP - Jikkyou World Soccer 2000 - Shin Ridge Racer

JAMMA Episode 1 Pod Racer - Outriggers - Emergency Call Ambulance-Jambo! Safari - Toy Fighter - Dynamite Baseball '99-Typing of the Dead - Puyo Puyo DA! - F355 Challenge -Samba de Amigo - World Kicks - Dead or Alive 2 - Odotte Pikachu- Crisis Zone

ORDINALA SUBITO!!

oltre ai titoli di Pokémon per Gameboy puoi trovare....

In Esclusiva *Titoli Hentay per Pc*

vietati ai minori di 18 anni

Uscite Dreamcast

USA: **1°febbraio** Wild Metal -Crazy Taxi -Rainbow Six **9 febbraio** NHL2K **16 febbraio** MDK2 - Deep Fighter - Toy Story 2 - Space Invaders **20 febbraio** ECW: Hardcore Revolution -Dead or Alive 2 **in febbraio** Dark Angel- I-Spy Operation Espionage - Striker Pro 2000 Climax Landers **in marzo:** Resident Evil: Code Veronica - Renegade Racers - VIVA Soccer -Draconus: Cult of the Wyrm -Nightmare Creatures 2 - Rayman 2: The Great Escape-Monster Breeder

JAPAN: **fine gennaio** 7 Mansions-Bird Cage Kapitel 3 -Undercover AD2025 Kei -Crazy Taxi -Roommania #203 **3 febbraio** Super Magnetic Niu Niu -Resident Evil: Code Veronica- **10 febbraio** Pop 'N Muisc 3 Append Disk- **17 febbraio** Sega GT -Treasure Strike -Dance Dance Revolution 2nd Mix - **21 febbraio** Dead or Alive 2 -Carrier - **24 febbraio** Aero Dancing F -Sakura Wars Drama Volume: Oogami Ichiro -Golem no Maigo **in marzo** Virtua Cop 2 - Shanghai Dynasty -Puzzle Bobble 4 -Surprise Man 2000: Viva! Festiva!-Vigilante 8: Second Offense - Rayman 2: The Great Escape -Twinkle Star Spirits -Sentimental Graffiti 2 - Lake Master Pro for Dreamcast Plus! -Spirit Machine Live Red -World Neverland 2 Plus - Puruto Republic Story -Advanced Daisenkyaku (Iron Storm III) The King of Fighters '99: Evolution

KIT DI MODIFICA DREAMCAST MULTICODE

ACCESSORI DREAMCAST

DC-PSX Controller adapter -Virtual -On Special Controller -Puru puru pack 16M memory card compatibile -Link cable system per VMS - Original Joypad-tastiera-Ascii pad per Fighting games

......e ancora per la sezione portatili

TUTTI I LOGO MARCHI ED IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO

YOU TOO videogames

in centro a Torino: Via Po 26 - 10123

PER ORDINARE **011.88.99.20**

SERVIZIO RIVENDITORI

RISERVATO AI SIGNORI RIVENDITORI:
SE DESIDERATE INIZIARE UN RAPPORTO DI COLLABORAZIONE CON NOI VI PREGHIAMO DI INVIARE LA VOSTRA RICHIESTA TRAMITE FAX ALLO 011.812.71.12

VENDITA PER CORRISPONDENZA in tutta Italia : Spedizioni in 24/48 ORE

PUOI ORDINARE ANCHE via FAX allo 011.812.71.12. oppure via E-MAIL: youtoo@inedita.net

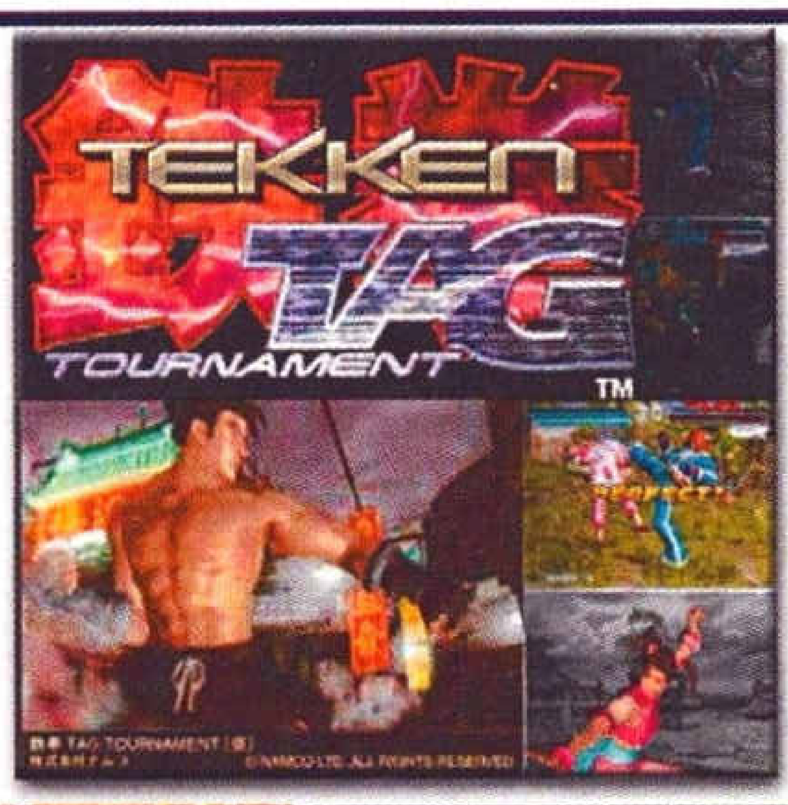
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA E ULTIMI ARRIVI 24 ORE SU 24

Gadget-Action Figure

Action Figure Final Fantasy 8

1-2-3 Guardian Force serie 1
4-5-6-7- Guardian Force serie 2
8 Resina Rinoa
9 Odino con Cavallo
10-11-12-13 Personaggi FFVIII

USCITE PLAYSTATION JAP **3 febbraio** : COOL BOARDER 4-FISHING FREAKS- LET'S GO BY AIRLINER - MOBIL SUIT GUNDAM GIHREN'S GREED-Blood of.... **17 febbraio**: GAIA MASTER-OYAJI NO JIKAN:FISHING - **24 febbraio:** POPOLOCROIS 2 - STRIDER 1 & 2b - SUPER ROBOT WARS ALPHA - THRASHER SK8 - VIGILANTE 8 SECOND BATTLE **2 marzo:** DUNBINE - PERFECT FISHING(BASS) - PERFECT FISHING(SEA) - RAY CRISIS **14 marzo:** ASHURA -KING OF FIGHTERS 99 - SPYRO & SPARKS - WORLD NEVER ISLAND **21 marzo:** METAL SLUG X - PUZZ LOOP- RAY BLADE **28 marzo:** EVE ZERO RALLY DE EUROPE



LINE-UP USCITE IN GIAPPONE

FLOWER SUN AND RAIN*PANIC SURFING*BILLIARDS MASTER 2*SIDEWINDER MAX*PRO MAHJONG KIWAME NEXT*MOBILE SUIT GUNDAM*ONI MUSHA*STREET FIGHTER EX3*LAKEMASTERS EX*BATTLE ON THE GHAT*XFIRE*BBD2000*BUST A MOVE3*EXOTICA*FIGHTING QTS*SONNETTE*STAR OCEAN 3*ARMORED CORE 2*ETERNAL RING*BAKURYU2*JADE COCOON 2 STORY OF THE TAMAMAYU 2*FLY HIGH*BLOODY ROAR 3*BOMBERMAN 2001*AI IGO 2001*AI SHOGI 2001*SKY SURFER*WILD WILD RACING*1 ON 1 *DRUM MANIA GRADIUS *JIKKYOU PAWAFURU PUROYAKYU 7*JIKKYOU WORLD SOCCER 2000* MAHJONG YAROUZE!* FX• PILOT* TUNING CAR RACE GAME*MAGICAL SPORTS CATCH BASS CLUB*MAGICAL SPORTS KOSHIEN2000*MAGICAL SPORTS PROGOLFER*TODAI SHOGI SHIKENBISHA DOJYO**500GP*NEW RIDGE RACER* TEKKEN TAG TOURNAMENT** WORLD NEVERLAND 3*PERFECT GOLF 3*DARK CLOUD*DEN-SEN* FANTAVISION**GT2000**I.Q REMIX*POPOLOCROIS III*SPLASH DIVE*L'ARC-EN-CIEL (TBC)TENCHU 2*WRC*THE BOUNCER*PANZERCENTURY G BREAKER *3D GOLF*GO BY TRAIN!*CHORO Q HG*NINJA GAIDEN(KUNAI)*UNISON*ROADSTERS TROPHY 2000*ROBOCOP*BAKI THE GRAPPLER* NEW COOL BOARDERS* LET'S BECOME A PILOT ! *F-1*3D REAL DRIVE* SOUL SURFING* FIGHTING ILLUSION K-1 GRANDPRIX* MORITA SHOUGI

TELEFONACI PER PRENOTARE LA TUA PLAYSTATION 2

SUPER BATTLE COLLECTION

TUTTI I LOGO MARCHI ED IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO

Voto 87

Titolo
Carrier

Descrizione
Survival Horror Wannabe

Giocatori
1

Casa Software
Jaleco

Carrier

Non vi è bastato Code: Veronica? Siete power? Ne volete ancora?

Era inevitabile che Resident Evil, avrebbe prima o poi generato una serie di proseliti di un nuovo genere che viene oramai comunemente definito come "Survival Horror" (come Blue Stinger o Parasite Eve). Il connubio avventura/horror continua a dare frutti e anche la Jaleco si lancia nella mischia con un titolo ambizioso e più che strizzare l'occhio alla serie Resident Evil, si può dire che ammicchi ferocemente per rendere meglio l'idea del genere di gioco che mi appresto a recensire.

Una locazione di gioco a metà tra Aliens e Resident Evil.

Che storia!

Tralasciamo i dettagli minuziosi della storia e passiamo a una disamina rapidissima dei fatti che introducono il mondo di Carrier. Carrier, in inglese, significa portaerei: ed è proprio la portaerei Heimdal (sì, purtroppo con una elle sola), la "protagonista" indiretta di questo gioco. Siamo nel solito futuro molto alternativo e la portaerei in questione, viene infettata da un misterioso virus che è stato portato a bordo tramite un organismo trovato su un'isola del Pacifico, luogo in cui la Heimdal era stata mandata per distruggere l'avamposto di una delle tante associazioni terroristiche denominata Southern Cross... Il mondo è allo sbando, diviso in due: le azioni paramilitari sono affidate alla Heimdal e suo arsenale,

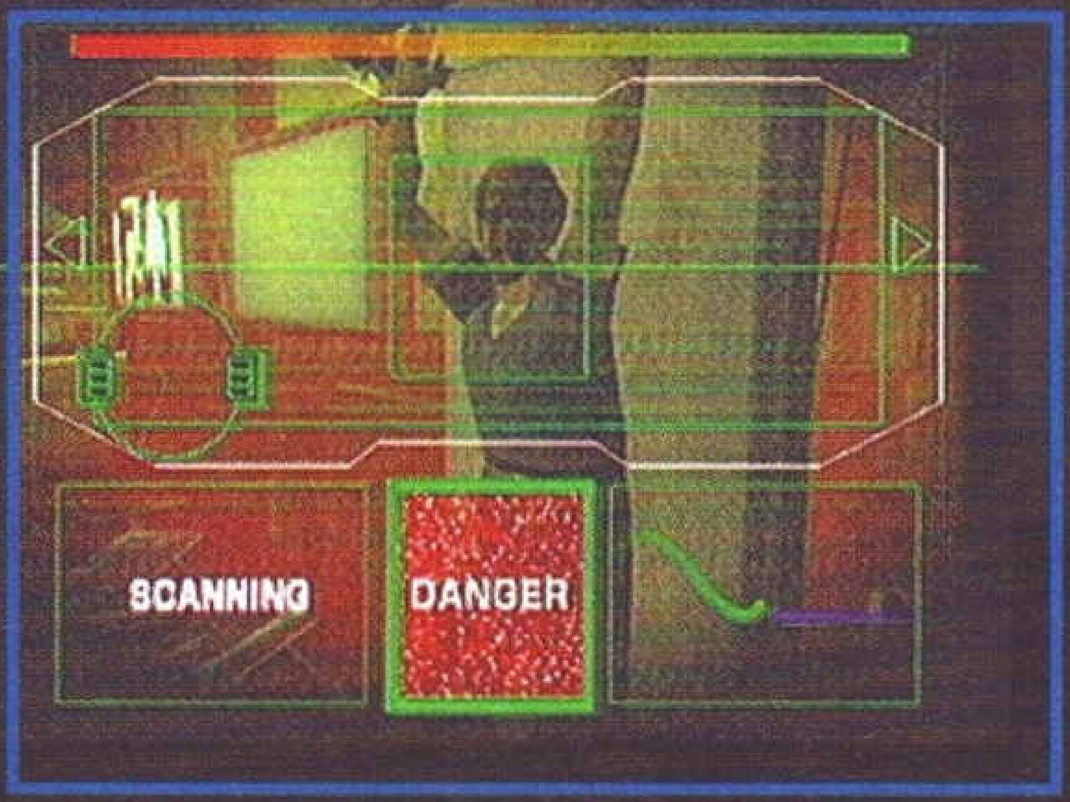
Un bel primo piano del impettito protagonista...

Primo impatto

Il giapponese, questo sconosciuto: il problema di Carrier è che, al contrario di Code: Veronica (dove solo i vari diari rimanevano in lingua madre) nel quale tutti i parlati erano in inglese, ci troviamo davanti a un'opera completamente in lingua nipponica. Ciò toglie pathos in quanto impedisce la comprensione dei dialoghi, lascia spiazzati e in alcuni punti diventa quasi impossibile andare avanti (anche in C: V si è avuto lo stesso problema...).

Dreamcast				
Grafica	88	Giocabilità	85	87
Sonoro	79	Longevità	86	

fiore all'occhiello della NTA (Northern Emisphere Treaty Alliance), un'organizzazione nata per contrastare le azioni terroristiche. Un paio di giorni prima del rientro alla base, uno dei membri dell'equipaggio venuti a contatto con l'organismo manifesta degli evidenti stati di alterazione mentale e viene ucciso a colpi di pistola per essersi opposto all'arresto. L'organismo viene così messo in quarantena nel cuore della Heimdal; poco prima del rientro ufficiale viene segnalata un'esplosione nella stanza motori e da allora non si riesce a stabilire nessun contatto con la nave. Viene mandato un team composto dal Colonnello Aaron Burke, dal Capitano Nicholas Lang e dal Dottor William Noble. Appena arrivati sulla Heimdal, il gruppo perde contatto... viene mandata una nuova squadra di supporto di due soli membri: Jack Ingles e Jessifer Manning (sì, si chiama proprio Jessifer, che ci volete fare? Un'indecisione tra Jessica e Jennifer? Perché non chiamarla Regina? Eh...).
Ma ve lo ricordate il virus di cui vi parlavo prima?



... basta guardarlo con gli occhialini... Si è pericoloso, la vedete la scritta Danger?

Potendo scegliere

Beh, da un mese all'altro i possessori di Dreamcast si sono ritrovati ad avere una discreta gamma di prodotti con i quali gingillarsi... Dopo il mediocre Blue Stinger, sono arrivati a migliorare le sorti del genere "Survival Horror" i due capolavori Resident Evil 2 Value e l'immenso, spettacolare, infinito Code: Veronica.
Carrier non è un brutto gioco, anzi, ma con il port del secondo capitolo e la nuova incarnazione Dreamcast della saga di Resident Evil, è indubbio che i vostri soldi debbano essere investiti su questi due titoli, sempre che non li possediate già. Se vi avanzano un po' di soldi e i due giochi in questione non vi sono bastati, allora potrete prendere in considerazione l'acquisto di Carrier, ma non aspettatevi la magnificenza dei titoli firmati Capcom...

Aliens contro Resident Evil!

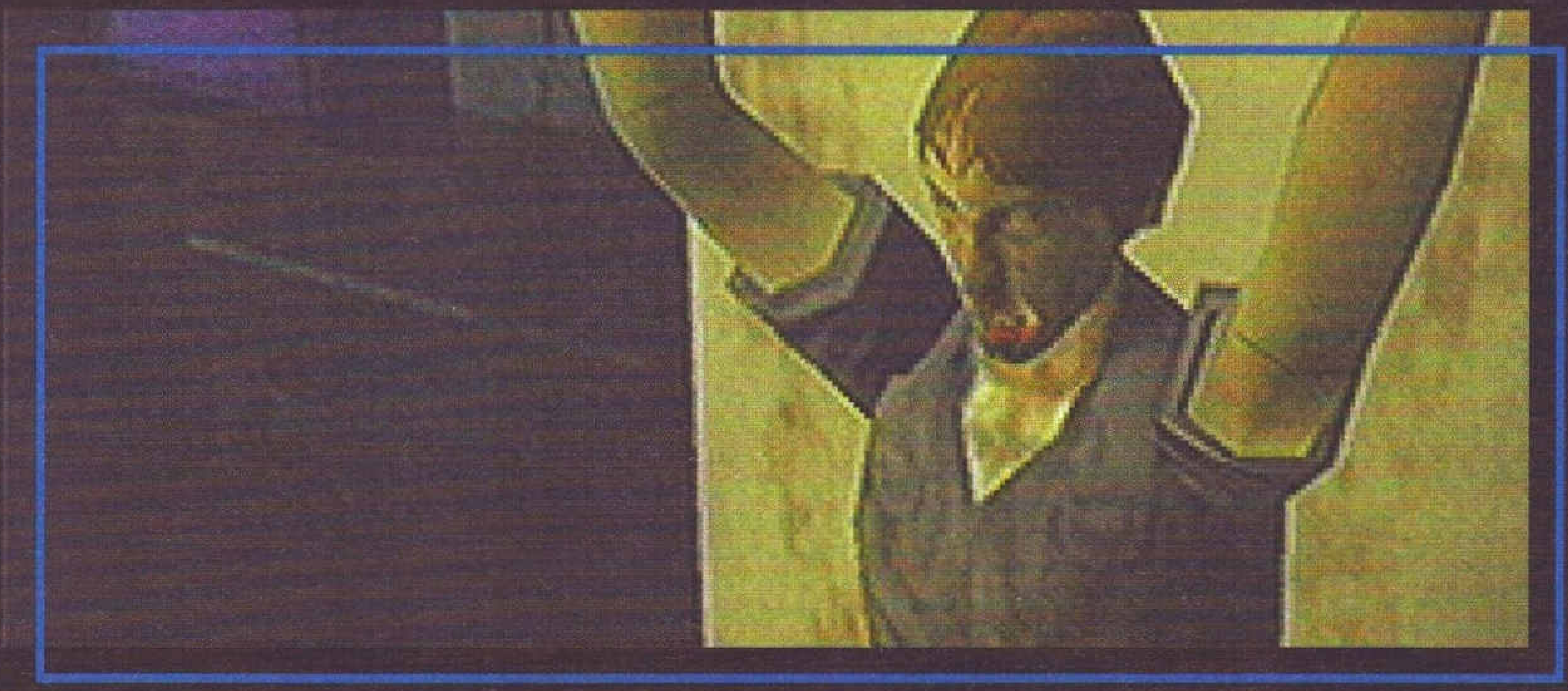
Inutile dire che l'arrivo di Jack e Jessifer sulla Heimdal non coincide con quello che si definisce propriamente un comitato di benvenuto: l'elicottero sul quale viaggiano viene abbattuto dalla artiglieria della Heimdal e per Jack iniziano i guai (Jessifer la vedremo solo più avanti...). Dopo la serie di filmati poligonali, ci ritroviamo a giocare: la sensazione iniziale è quella di un mostruoso, parafrasando i Dream Theater, "strange deja vu". Il sistema di controllo è esattamente identico a quello di Resident Evil e anche alcune situazioni che vi troverete ad affrontare nel gioco sono mutuate direttamente dalla serie di successo della Capcom.
Tutto sommato però, alla Jaleco hanno pensato di sviluppare, oltre alla solita trama piena di enigmi e puzzle, dialoghi e personaggi più o meno utili, è stata aggiunta un'interessante caratteristica, ovvero la possibilità di utilizzare degli occhiali a infrarossi.
A che cosa diavolo servono, vi chiederete voi? Un attimo che ve lo spiego...
Il virus (ARK) ha contagiato alcuni membri dell'equipaggio della Heimdal, trasformandoli in creature simili agli zombie che ben conosciamo, ma alcune di queste creature hanno anche l'abilità di risultare invisibili a occhio nudo. Con l'ausilio di questi speciali occhiali, potrete verificare la presenza di nemici dislocati nei corridoi della Heimdal e verificare se alcuni sopravvissuti sono a rischio di infezione: una volta inquadrato il bersaglio, appare un box che indica se il bersaglio è "salvo" oppure "a rischio".
Questa opzione di visuale è anche utilissima per verificare la presenza di oggetti in una stanza. A proposito degli oggetti, quelli più importanti e necessari a proseguire il gioco vengono evidenziati da una freccia rossa lampeggiante, un po' come quelli di Resident Evil che lampeggiavano. Tutti gli altri "oggetti", armadietti, casse e compagnia bella, vengono riconosciuti dagli occhialini e danno un'idea ben precisa su quali posti esplorare.

Mangiare bere uomo donna

Nella più pura tradizione da "politically correct", anche Carrier rinuncia alla caratterizzazione dell'uomo duro e unico protagonista dell'avventura. Una volta terminata l'avventura con Jack, si passerà a giocare con Jessifer...
Non mancano nemmeno tutti i più classici segreti e bonus che vi lascio scoprire da soli.

Dreamcast

Carrier non è un brutto gioco, ma ha la sfortuna di arrivare dopo Code: Veronica e non c'è proprio storia. Comunque, se siete proprio amanti del genere, Carrier potrebbe anche piacervi, ma mica ve lo regalano per questo...

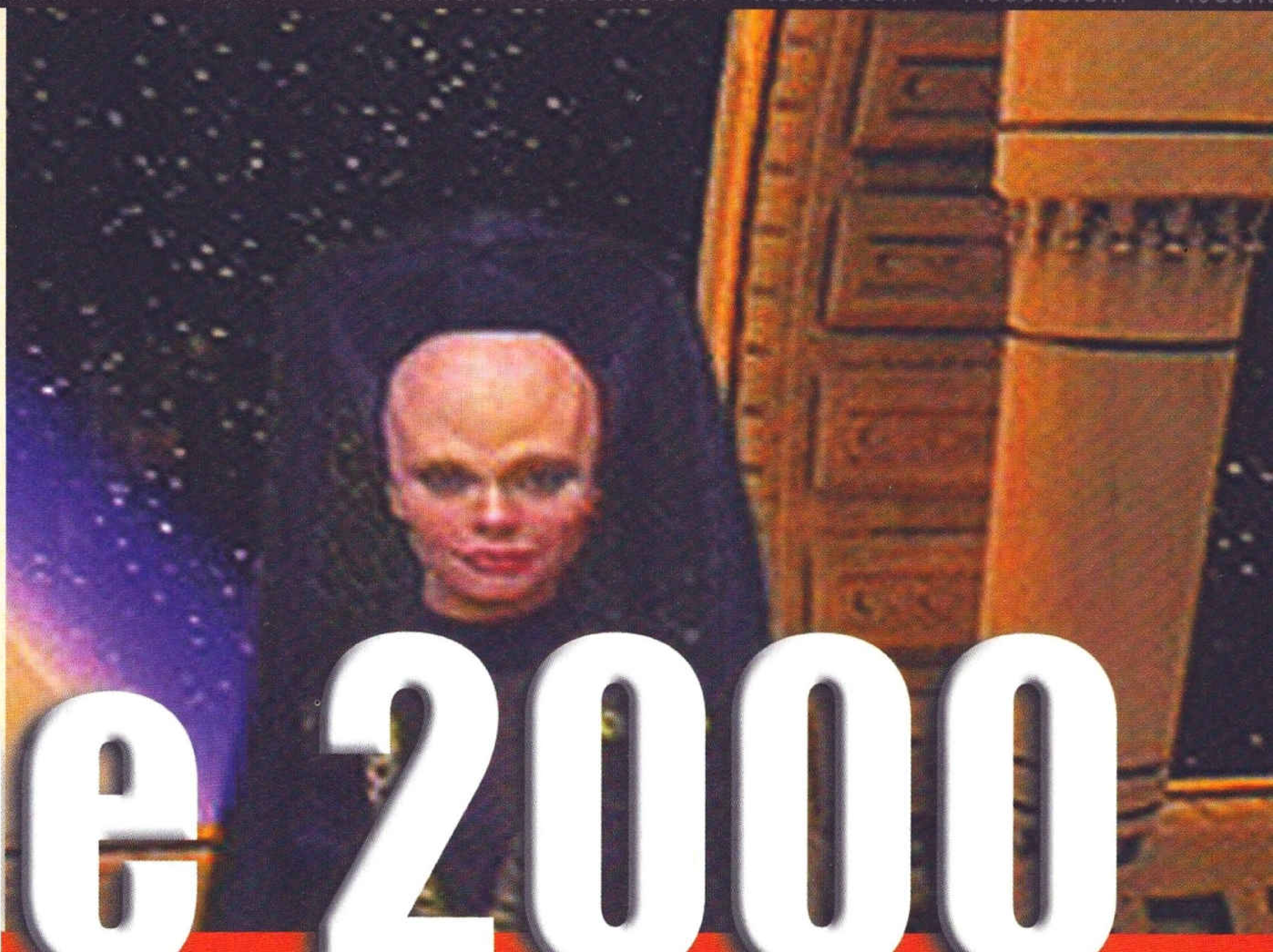


Se tanto mi da tanto, questo tizio è prossimo alla mutazione...

Andrea "MAOraNza" Della Calce

Voto 81

Titolo
Dune 2000
Descrizione
Strategico
Giocatori
1
Casa Software
Westwood Studios



Dune 2000

Comma 22: Chiunque sia pazzo può essere esentato dalle missioni di guerra. Chi chiede di essere esentato dalle missioni di guerra non è pazzo.

Il Gennaio 1993 (N° 49 di TGM, voto 94%) è segnato da un gioco che marcherà indelebilmente la storia degli strategici in tempo reale, Dune II. Come chiunque abbia giocato ai tempi quel titolo (Alex in quella recensione ammetteva di essere rimasto in piedi fino alle 4 di mattina per finirlo, mentre doveva ancora chiudere Consolemania) ricordo notti insonni passate a costruire torrette nel territorio nemico, a schiacciare omini con gli harvester, a tremare sperando che durante il mio attacco non comparisse un sandworm sotto i piedi delle mie povere truppe. Il giorno dopo regolarmente dormivo sui banchi di scuola, mentre qualche prof. blaterava qualcosa sulla termodinamica. Ora sapete perché per trovare la parola "termodinamica" sono andato in garage a ripescare il mio libro di Fisica 1 (ehi, ma è immacolato! A qualcuno serve?) mentre so quello che mangiano a pranzo i guidatori di Sonic Tank. E così anche il MA capisce il perché della mia reazione quando ha sventolato il cd di Dune 2000 in redazione (A MEEEEEEE!!! AGGH A ME!!!). Dune II, come si può vagamente intuire da quel due, non è il primo gioco della serie, ma di sicuro è il più significativo per giocabilità, atmosfera e longevità ed è l'antenato di titoli del calibro di Starcraft, Warcraft, Command & Conquer e Tutti a Bere con Mirko. Il primo Dune, uscito e recensito nel Maggio 92 (il TGM della famosa copertina di Giger) era completamente diverso come tipologia di gioco e non ha molto da spartire con gli altri titoli (personalmente lo detesto). Veniamo al presente, o quasi. Dune 2000 (che come si può intuire è il duemillesimo gioco della serie) è ovviamente uscito nel... Novembre 1998, per PC

Potendo scegliere

Mah.. i giochi di strategia con il pad non sono il massimo.. Comunque darei un occhiata prima a Rainbow Six, poi ai vari Command & Conquer, a Populous, a Civilization II... E tenete in considerazione anche a questo Dune, dai.

Primo impatto

La prima impressione è veramente notevole. Grafica dell'introduzione buona, filmati superbi... Poi avviato il gioco tutto è diventato bruttissimo. Abituato al mouse per gli strategici il pad non è il massimo. Consiglio pertanto a chi ha un mouse per PSX di rispolverarlo perché è un titolo che dà il massimo proprio con questa periferica. La seconda botta allo stomaco l'ho avuta vedendo la definizione di un Trike. Mi chiedevo.. ma le texture se le sono scordate? Per fortuna dopo una dozzina di minuti non

PlayStation				
Grafica	75	Giocabilità	79	81
Sonoro	82	Longevità	83	

e -anime- quella versione emanava una tristezza assoluta. A distanza di un annetto e mezzo, la Westwood ci riprova su PSX. Ce la farà? Chi ha già letto il voto mi deve inviare un assegno di un milione per punizione.

"Fai afanzare il grosso della truppen su obiettiven!" "Jawohl mein gheneral! AFANTI maledetto panzonen! AFANTI! All'attacco!"

I sassi, se hanno letto una recensione su un gioco qualunque della serie sanno che il titolo in questione prende l'ispirazione dalla saga omonima di Frank Herbert, quindi vi risparmierò di annunciarvi che nella trama originale Paul Atreides viene...non ve lo dico.

L'ambientazione è decisamente simpatica: avete presente il Sahara? Ecco, ora immaginatelo esteso a tutta la terra ma ancora più deserto, senza oasi, senza vegetazione, la cui unica fauna sono i Sandworm, vermi grandi come l'aeroporto di Milano la cui dieta preferita sono le vostre truppe. La popolazione indigena è composta da tre o quattrocento animatori turistici, i Fremen, il cui QI è superiore a qualsiasi altro essere umano, visto che è l'unica popolazione che attacca un carro armato con gli elastici.

Vi chiederete: "perché caspita dovremmo andare in un posto così?" La risposta è semplice. Il pianeta presenta enormi giacimenti di Spezia, una sostanza preziosissima in tutto l'universo, che serve a rendere possibili i viaggi interstellari, rende gli uomini immortali, crea visioni spirituali ed è l'elemento segreto della Nutella. Tre casate (spronate dall'imperatore Frederick IV) si piglieranno a mazzate per ottenere il predominio sul pianeta: gli Atreides, saggi e leali, da sempre, gli Ordos, dei personaggi un pò viscidi e gli Harkonnen, ovvero i cattivoni della situazione.

Tocca a voi prendere in mano una delle casate e portarle alla vittoria, la conquista dell'intero pianeta. Urliamo l'inno di battaglia e iniziamo! Pronti? DIFENTERO PATRONE DI MONDO!!!!!

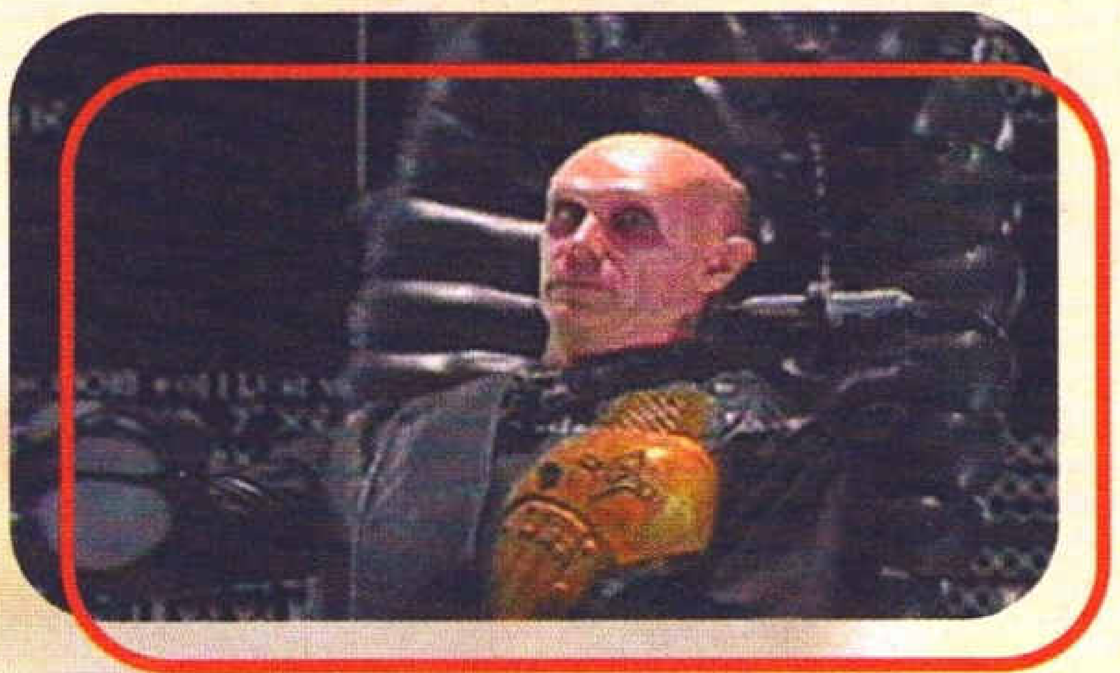
La Spezia... Ma non è in Liguria?

In sostanza, com'è facile intuire da quanto detto, nel gioco dovremo massacrare qualsiasi cosa si muova. Per farlo avremo a disposizione delle unità di partenza per difendere la base o da mandare in avanscoperta e dei soldi iniziali.

Com'è tipico di questi giochi strategici dovremo suddividere l'impegno in varie mansioni che vanno del raccogliere la Spezia (tramutandola nella moneta corrente su Arrakis, i Solaris), costruire edifici per particolari scopi (dalla centrale elettrica alla raffineria alle industrie pesanti alle torrette), produrre truppe più o meno corazzate (mi chiedo sempre come fanno a riprodursi così in fretta) e scegliere la linea di strategia che porterà la vostra casata alla vittoria. Le missioni sono una decina, ben calibrate come difficoltà crescente... e preparatevi ad un colpo di scena nel finale.

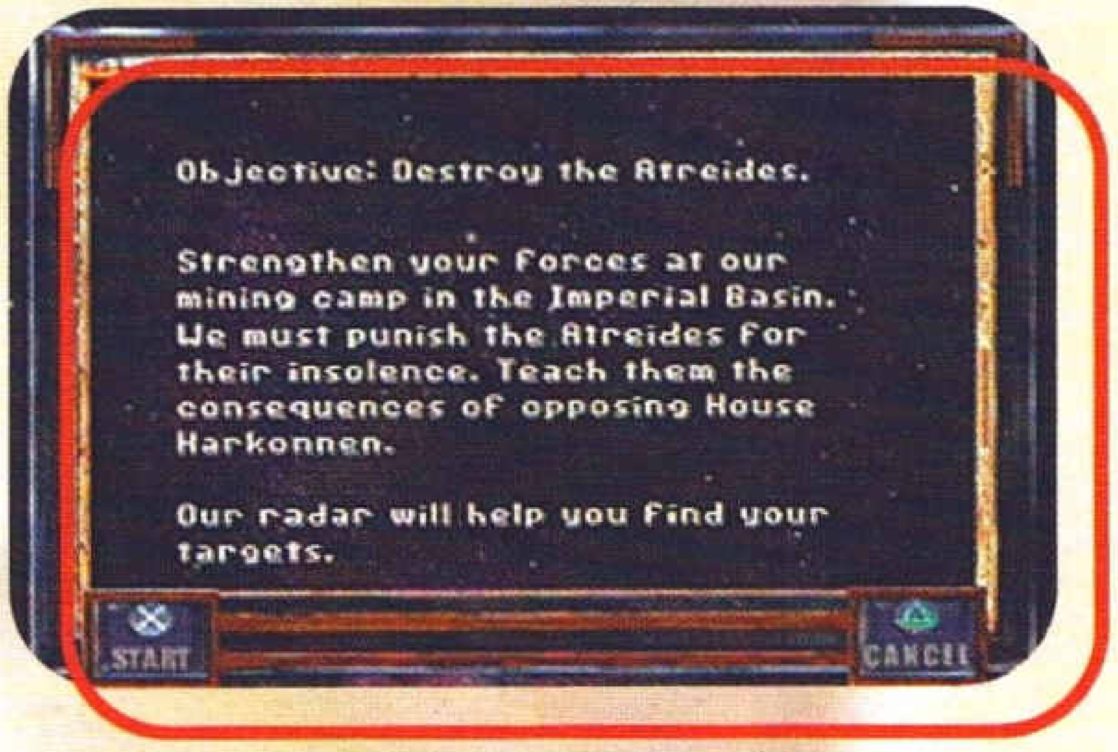
"Signor Kolonnello sono rimaste 150 razioni e abbiamo 200 uomini!" "Tutto qui? Ordini un attacco prima di pranzo!"

E qua incominciano le note dolenti. Tralasciando la piccola convinzione che giocando a Dune senza un mouse ho scoperto di avere il controllo e la maneggevolezza di un rinoceronte, il menu di controllo ha il suo tempo e si vede. La Westwood l'ha, in effetti, modificato dalla versione per PC, ma in sostanza sembra addirittura peggiore. Il gioco finalmente è allargato a tutto schermo e



dopo un po' vi abituerete anche al sistema di controllo, ma l'impossibilità di creare più truppe allo stesso tempo (o di accodarle) e in edifici diversi ha il suo non indifferente peso, specie dopo aver visto Starcraft & compagnia bella. Certo, ora possiamo creare delle squadre d'azione, ma il dover passare al menu per creare qualsiasi cosa mentre vengo devastato non è il massimo. Inoltre è possibile salvare il gioco solo a mis-

sione conclusa, quindi scordatevi di provare differenti tattiche. Non è possibile creare dei percorsi, e quindi dovete guidare le truppe passo passo o sceglieranno il percorso diretto (Evita la torretta... evitalatorrettaEVITALAAAAAGHH). . La grafica



dell'esercito mi ha lasciato allibito. Credo sia peggio dell'originale (non esageriamo). In compenso il motore che fa girare il tutto è abbastanza buono e lo sfondo, anche se ripetitivo (bella scoperta, siamo su un pianeta di sola sabbia) è fatto bene. Il sonoro è buono e i filmati d'intermezzo (che cambiano secondo la casata scelta) migliorano il prodotto. L'atmosfera è rimasta uguale, uhm... cosa mi ha lasciato l'amaro in bocca allora?

PlayStation

Pur mantenendo l'atmosfera presente nel suo predecessore, il gioco non riesce a essere il migliore nel suo campo. Purtroppo, per il sequel di un titolo così incredibile, mi aspettavo molto ma molto di più. Sono passati un bel po' d'anni e di titoli strategici validi, perciò proporre lo stesso gioco con la grafica rifatta non può rendermi molto contento. Ok, in effetti, il titolo è Dune 2000 e non Dune 3, perciò io ci spero sempre.. ma dai neanche un'arma nuova, un edificio nuovo... ridatemi Dune II!!. E questo e' il giudizio personale. Comunque chi non ha mai giocato a Dune 2 e ama gli strategici lo tenga in considerazione poiché ha un'atmosfera e un fascino largamente superiore alla norma.

Andrea "Acas" Castiglioni

Voto 93

Titolo
Micro Maniacs

Descrizione
Racing Game divertente

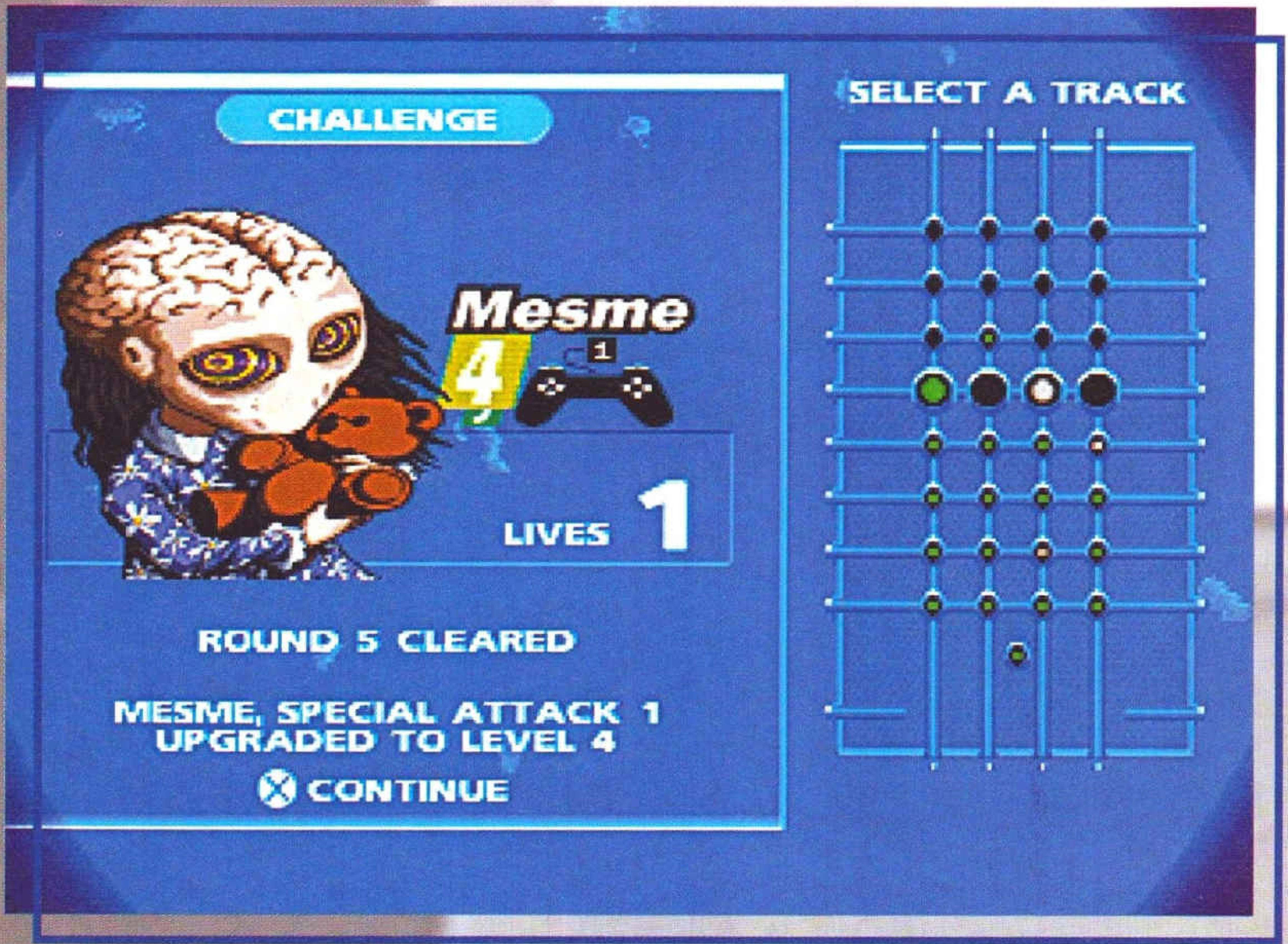
Giocatori
Codemasters

Casa Software
1-8

Micro Maniacs

Ma chi ha detto che i videogiochi non aiutano a socializzare?

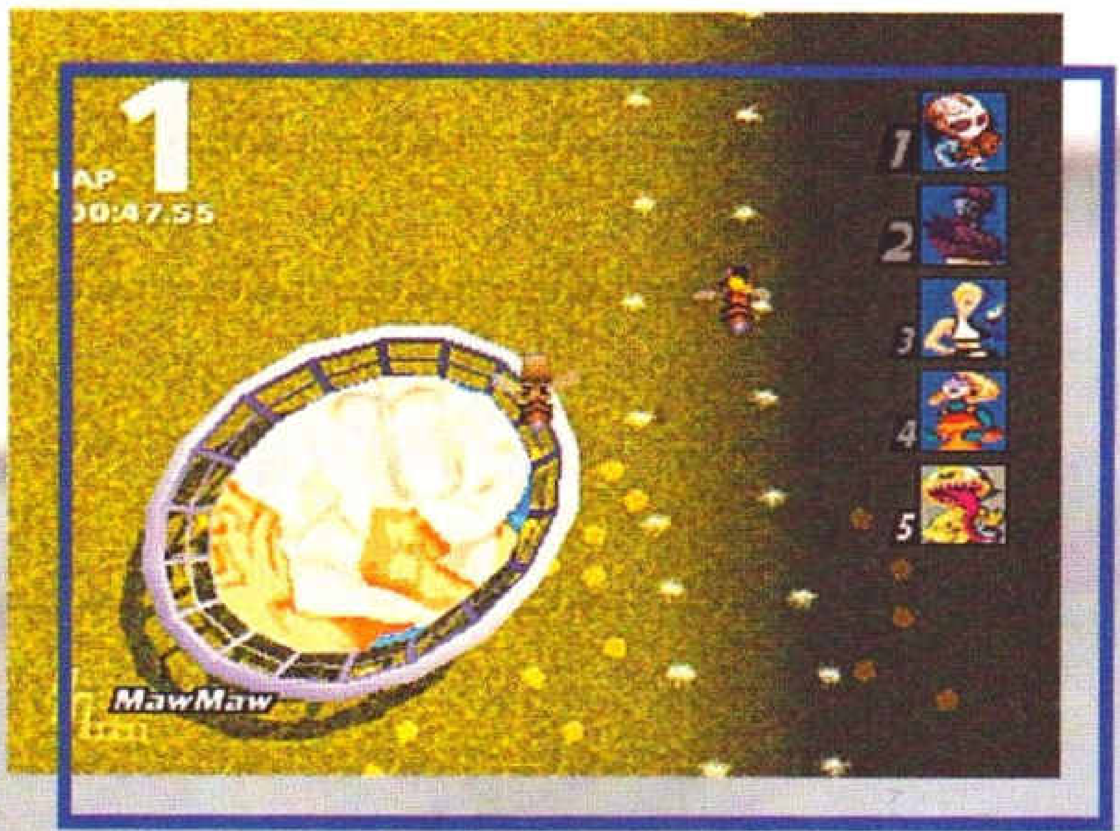
Ci sono dei giochi che è bello provare da soli, altri che, invece, necessitano di un buon numero di amici per essere gustati appieno.



Raccogliendo un numero prestabilito di power-up potrete aumentare la potenza dei vostri attacchi speciali.

Primo impatto

L'idea di rinunciare ai piccoli veicoli che avevano caratterizzato la terza release della serie mi ha un po' spaesato. Fortunatamente i nuovi personaggi hanno carisma da vendere e le piste, proprio tutte, sono davvero fuori di testa. Ottimo impatto!!!



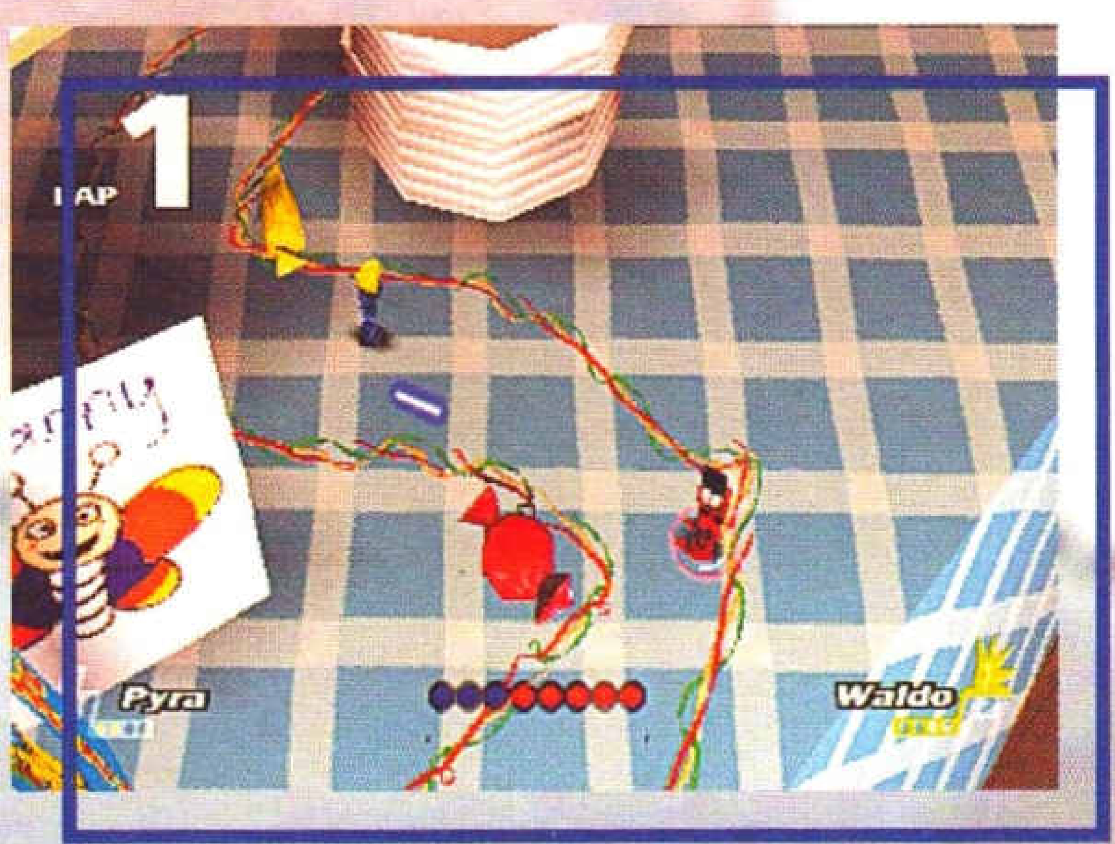
Micro Maniacs rientra in questa seconda fascia, proponendo a tutti quelli che hanno amato alla follia Micromachines V3 un nuovo set di piste, dei personaggi fuori di testa e tanto sano divertimento.

Potendo scegliere

Un titolo che non dovrebbe mancare ai vari possessori di PlayStation è, sicuramente, Micromachines V3, gioco che, se utilizzato per entusiasmanti sfide multiplayer, è in grado di trasformare qualsiasi sessione in una sfida all'ultimo sangue. Nel caso in cui preferiate una visuale di gioco un po' più standard, magari posizionata dietro le spalle di un bel Peramele (non approfittatene, mi raccomando...), vi consiglio di buttarvi senza timore su CTR: Crash Team Racing, titolo prodotto da Naughty Dogs e uscito qualche mese fa.

Non pensate che questa foto sia qui per sbaglio... questa è una sezione di una pista. Provare per credere!!!

In questo tracciato, chiamato Heart Bypass, potrete correre in un vero ambulatorio. Il poveraccio che vedete in questa foto non vi darà alcun fastidio.

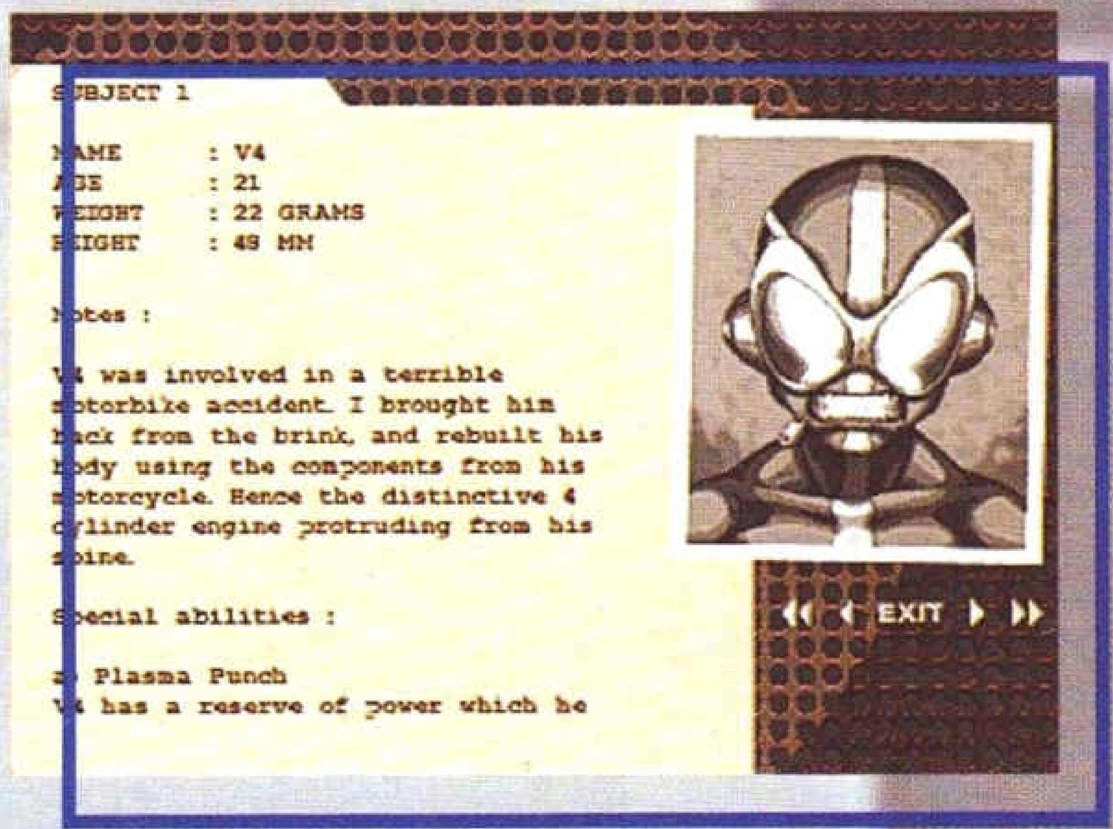


The story so far...

Lo so, la storia che sta dietro a questo genere di giochi non interessa quasi nessuno, ma mi sembrava giusto, per dovere di cronaca, dare un po' di merito ai programmatori della Codemasters che paiono essersi dannati l'anima per dare vita a una trama degna di tale nome in modo che fosse originale e divertente. Il primo obbiettivo (quello dell'originalità) è stato clamorosamente mancato, mentre per quanto riguarda il secondo posso dire che, guardando l'introduzione tecnicamente non eccelsa, mi sono divertito parecchio... Tutto ha inizio per colpa della solita mente diabolica, questa volta impersonata dal buffo Dottor Minimizer, che entra in scena proprio quando il mondo che noi conosciamo è sull'orlo della catastrofe. Siamo in troppi e, in pratica, non c'è spazio per tutti.. Lo scienziato pazzo di cui sopra pare, però, avere avuto una di quelle idee che verrebbero solo a Mao durante le ubriacature "dure": la soluzione al problema potrebbe essere rappresentata dalla riduzione dell'intera popolazione terrestre a un trecentosessantesimo delle sue dimensioni attuali, rendendo così più "ampia" la sfera sulla quale tutti i giorni camminiamo. Ovviamente se le cose fossero così semplici non avremmo motivo di prendere il pad in mano, quindi i ragazzi della Codemasters hanno ben pensato di escogitare un "barbatrucco" che ci costringesse a scendere in pista. In cosa consiste questo espediente? Beh, pare che il nostro caro Dott. Minimizer abbia deciso di creare una sorta di razza eletta, costituita da persone in grado di sopravvivere in qualsiasi condizione e in un ambiente qualunque... dei piccoli Manolo (il free climber... maliziosi), insomma! Quale modo migliore per effettuare questo semplice processo di selezione naturale, se non quello di mettere gli "esperimenti" l'uno contro l'altro, facendoli cimentare in corse contro il tempo e senza esclusione di colpi?

Si comincia a giocare...

Superata la drammatica fase di descrizione della trama, cominciamo a parlare del gioco vero e proprio. Per essere sinceri, la presenza all'interno delle mura redazionali di ISS Pro Evolution ha fatto sì che snobbassimo un po' questo nuovo prodotto che ha ricevuto le attenzioni che meritava solo nel piccolo mondo contenuto nella mia stanza. Sono stato un accanito giocatore di MicroMachines V3 - vero e proprio campione di intrattenimento inteso nel senso più ampio del termine - e ho amato le numerose piste, lo stile di gioco dav-

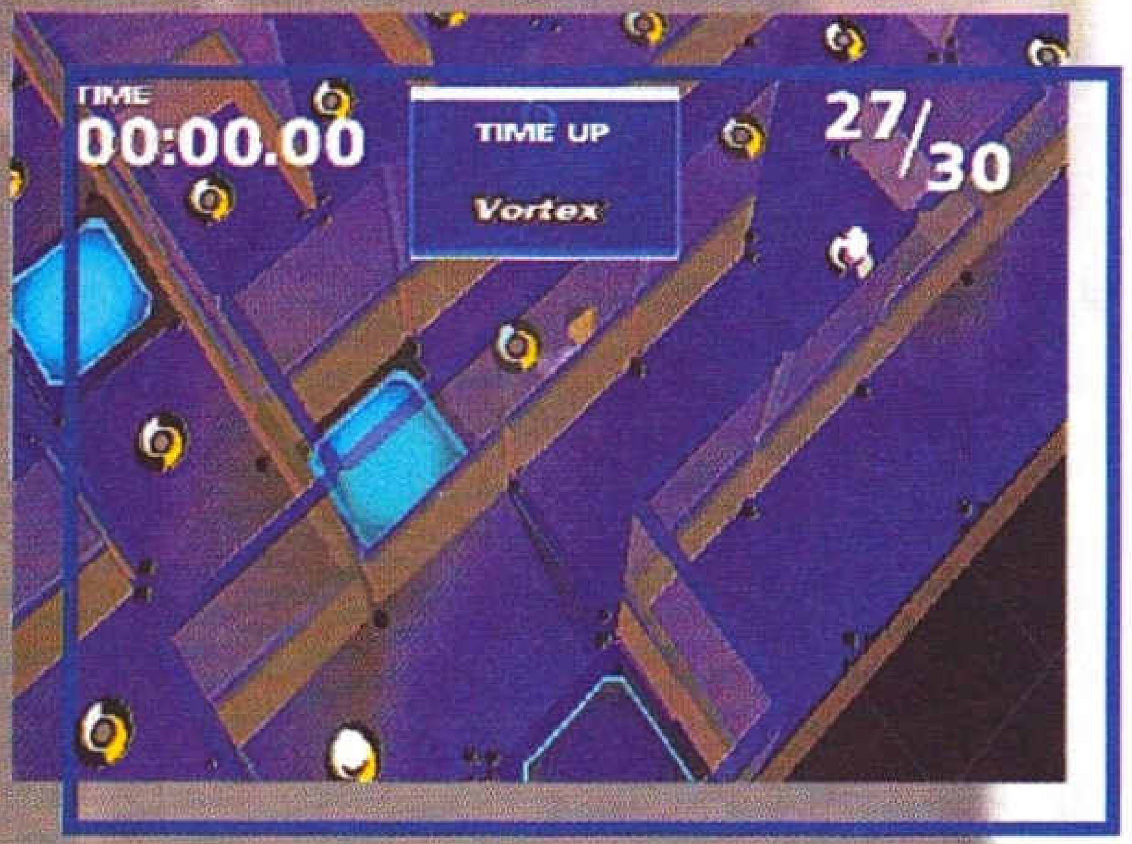


Davide "ToSo" Tosini

Per chi non conoscesse Micro Machines V3 - gli eretici

Durante la stesura del corpo di questa recensione, ho dato per scontato che voi lettori conosceste il capolavoro della Codemaster. Mi sono quindi dimenticato di "considerare" quella fetta d'utenza, composta da soli eretici - e qualche amica di Marco Auletta, il nostro capo redattore - (quelli, per intenderci, che non hanno mai giocato a GT, Tekken III o Winning Eleven... Non ce l'ho con voi possessori di N64). Lo scopo del gioco è molto semplice: arrivare al traguardo prima degli altri. L'inquadratura che tiene sott'occhio l'azione è un misto di isometria, volo d'uccello e cose del genere... Insomma in tre dimensioni (piccole, direi micro...). Gli ambienti in cui si corre sono quelli che vediamo tutti i giorni: la vasca del bagno (non il Mao), il giardino di casa, la spiaggia... ambienti fedelmente riprodotti, per la gioia di tutti i bambini con le manine sporche di nutella.

All'inizio di ogni gara vi verrà data la possibilità di scorrazzare per una non meglio definita arena. Non ho ancora capito a cosa serva, ma è bello sapere che c'è.



vero unico, le forsennate corse con gli amici che gli avevano riservato un posto d'onore in quel di Paullo e, come i lettori più affezionati certamente si ricorderanno, anche qui, in redazione, dove la febbre legata a questi piccoli veicoli non aveva mancato di contagiare i vostri sempre amabili redattori.
Questo Micro Maniacs si propone di riesumare gli antichi fasti del predecessore e, nonostante le prime sessioni di gioco siano un po' disorientanti, riesce subito ad accalappiare l'attenzione di qualsiasi giocatore, dal più scafato al "newbie".

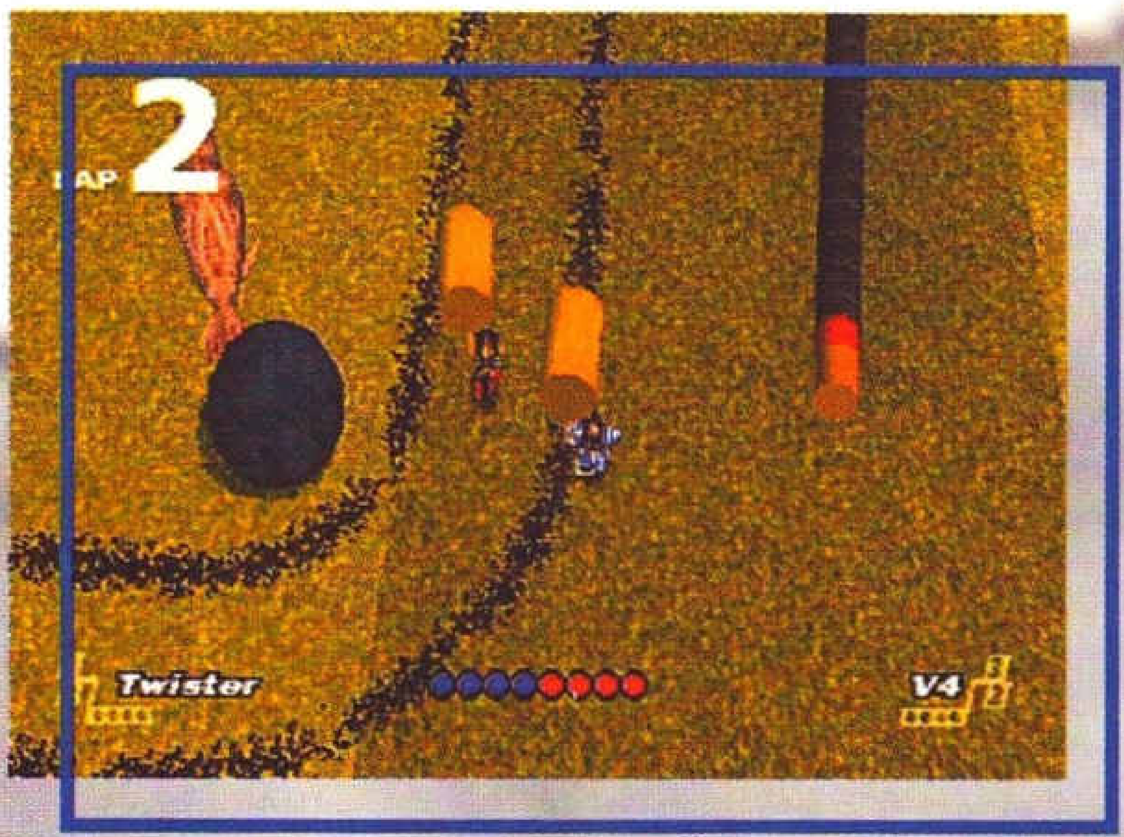
Un racing game tutto nuovo, solo per voi...

Le modalità messe a nostra disposizione sono le solite e, cominciando dalla pratica (che, come mi ricorda TMB, vale più della grammatica. Provate a comprare un kilo d'arance con la pratica, se ci riuscite... con la grammatica io non ce l'ho fatta.), troviamo la modalità Single Player (l'unica che potrete utilizzare per sbloccare i personaggi segreti), la canonica VS (sia a squadre sia tutti contro tutti) e il Time Trial, dove potrete abbattere i record delle piste sbloccate nella modalità Single Player. Il sistema di controllo è rimasto pressoché invariato, con la croce direzionale utilizzata per ruotare la macchina e i due soliti tasti (X e quadrato) usati, rispettivamente, per accelerare e frenare. Come avrete certamente intuito dalle foto (mi auguro che siano abbastanza grandi da farvi capire qualcosa...), la differenza sostanziale che intercorre tra MMV3 e questo Micro Maniacs è rappresentata dal fatto che questa volta, alla Codemaster, hanno deciso di abbandonare i piccoli veicoli e di far impersonare delle creature che definire bizzarre è poco. I personaggi a vostra disposizione, che trovate tutti descritti nei vari box che costellano queste pagine, sono otto (più quattro segreti, ma non ho nessuna intenzione di rovinarvi la sorpresa... anzi, visto che mi sento cattivo lo faccio) e ognuno di loro ha delle caratteristiche che lo contraddistinguono dalla massa. Se devo essere sincero, Micro Maniacs mi è sembrato molto più tecnico del suo predecessore, anche a causa di una nuova particolarità...

PLAYSTATION

Parliamoci chiaro: questo Micro Maniacs è un gioco di guida onesto, carino divertente e longevo, a patto che abbiate degli amici da sfidare (nonché un paio di multitap e una selva di joypad). Se vi siete divertiti con MMV3 questo titolo rappresenta un acquisto obbligato, mentre se non avete mai provato il predecessore, siete sempre in tempo per redimervi.

Ma quant'è bello andare in giro con le ali sotto i piediiiiiii (Per chi non lo avesse capito, i mezzi che i nostri eroi stanno cavalcando sono delle Vespe...)



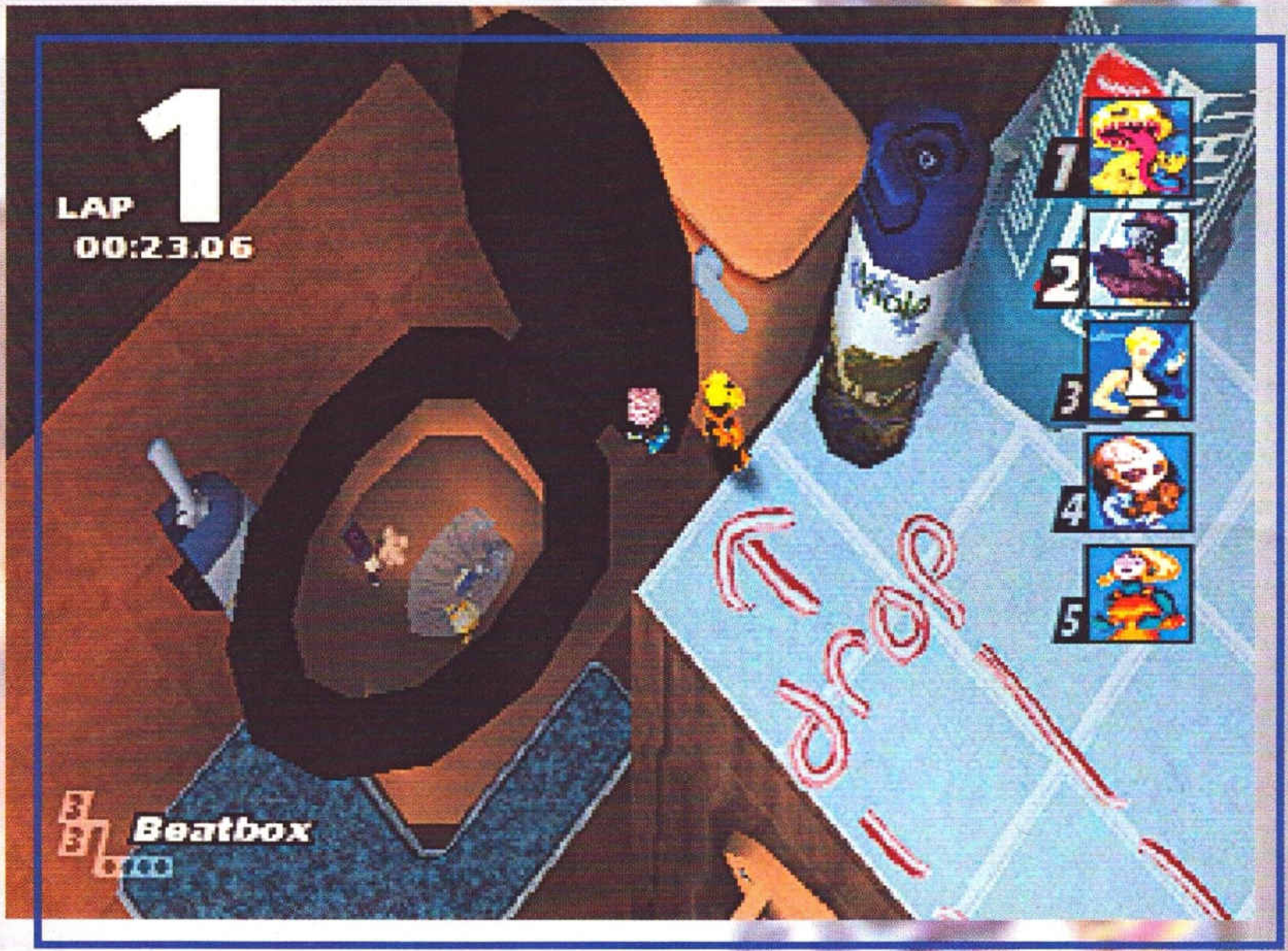
La modalità VS è l'unica nella quale potrete recuperare i power-up di Micromachines V3.

PLAYSTATION				
Grafica	92	Giocabilità	90	93
Sonoro	92	Longevità	95	

Dicevamo?

Ah, già, stavamo parlando delle novità che questo titolo introduce rispetto al predecessore.

La prima cosa che si nota scendendo in pista è, senz'ombra di dubbio, il nuovo look dei power up. Queste piccole meraviglie si presentano sotto forma di strane sfere orbitanti che, una volta raccolte, vi consentiranno di devastare letteralmente i vostri avversari. Molti di voi staranno già storcendo il naso, pensando che il restyling che ho menzionato sia toccato solo all'aspetto grafico. Quanto vi state sbagliando... Come vi dicevo prima, questo Micro Maniacs è molto più tecnico di quanto non fosse il suo predecessore e, a supporto della mia teoria, posso citare la nuova gestione dei poveri-sopra (uhm, mi sa che ho sbagliato traduzione...). In pratica ogni personaggio avrà a disposizione due attacchi speciali differenti, solitamente uno difensivo e l'altro offensivo, da attivare prima e lanciare poi. Inutile dirvi che la scelta di un personaggio che ben si adatti alle vostre caratteristiche di guida si rivela praticamente indispensabile, soprattutto se considerate il fatto che questo titolo lascia davvero poco spazio agli errori. Fortunatamente, nonostante l'elevato livello di difficoltà (vincere, dalla quarta gara in poi, non è così semplice...), il gioco non scade mai nel frustrante e si è sempre spinti a fare quell'ultima partita, magari per migliorare il record della pista o per sbloccare uno dei quattro personaggi segreti.



Una vita buttata nel cesso...

Pistaaaaa

I tracciati presenti in questa nuova release sono davvero fuori di testa e, tutto sommato, posso tranquillamente affermare di averli trovati più affascinanti di quelli di MMV3 (alcuni li scimmiottano anche. Tanks a lot è uno di questi). In tutte le piste che ho provato (ho sbloccato due personaggi... quindi le ho viste quasi tutte) non mi è mai capitato di perdermi e, in linea di massima, sono rimasto affascinato dal look che caratterizza Micro Maniacs.

In ogni tracciato sono presenti degli ostacoli (lame, gocce di colla, fornelli e chi più ne ha più ne metta) che avranno l'unico scopo di rallentare la vostra corsa verso la vittoria. Fondamentalmente i tipi di gara che potrete affrontare sono due: uno più cattivo, dove sono ammessi power-up (i poveri-sopra di cui parlavo prima...) e i personaggi corrono a piedi, e uno più tecnico, dove i concorrenti saliranno a bordo di improvvisati mezzi di tra-

Un veloce riassunto...

Challenge (giocatori: 1)

È la classica modalità Single Player. Il principio di funzionamento è abbastanza singolare, visto che vi troverete di fronte a una griglia formata da quattro colonne e nove righe. Ogni volta che supererete con successo una gara, potrete scegliere una nuova pista tra le quattro disponibili nella riga successiva. Per completare un percorso è "sufficiente" salire sul secondo gradino del podio...

VS (giocatori: 1-8)

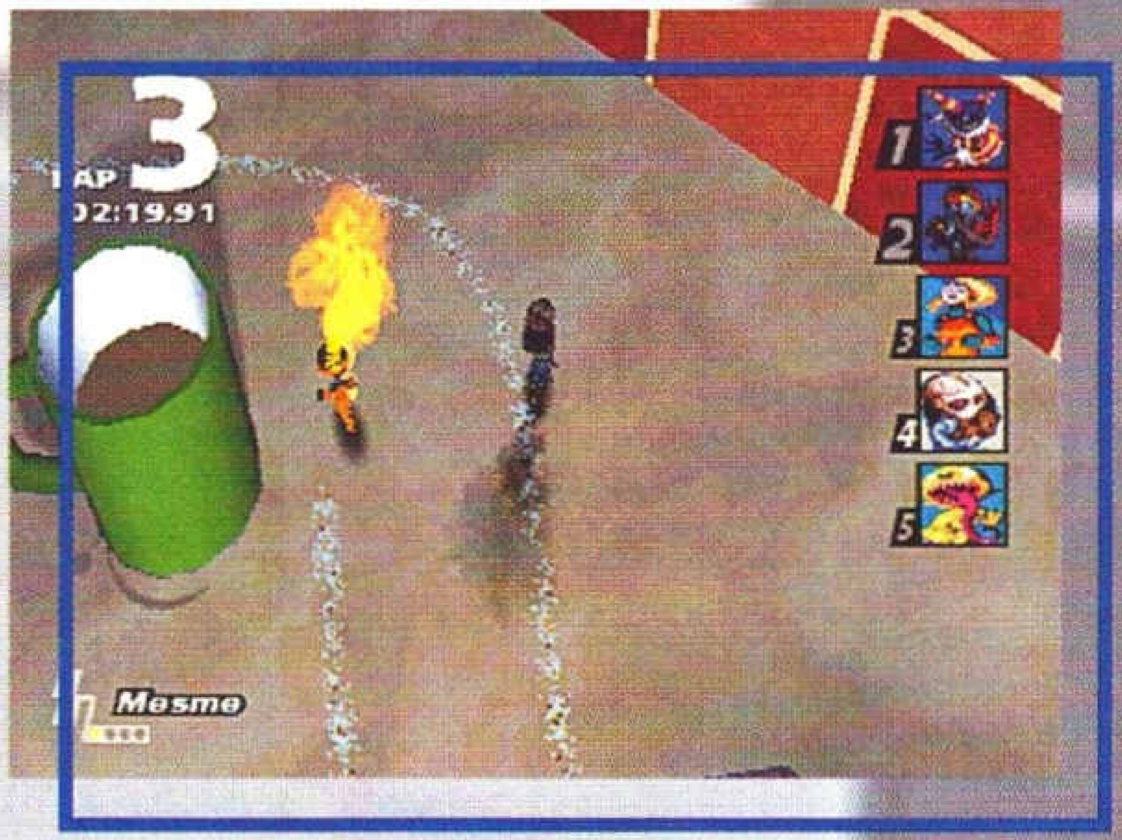
Ereditata direttamente da Micromachines, questa modalità vi consente di sfidare sia un avversario in carne e ossa sia un personaggio gestito dalla CPU. Vince chi, per primo, riesce a totalizzare otto punti. Ah, quasi mi dimenticavo: i punti si ottengono facendo finire fuori dallo schermo l'avversario...

Team VS (giocatori: 1-8)

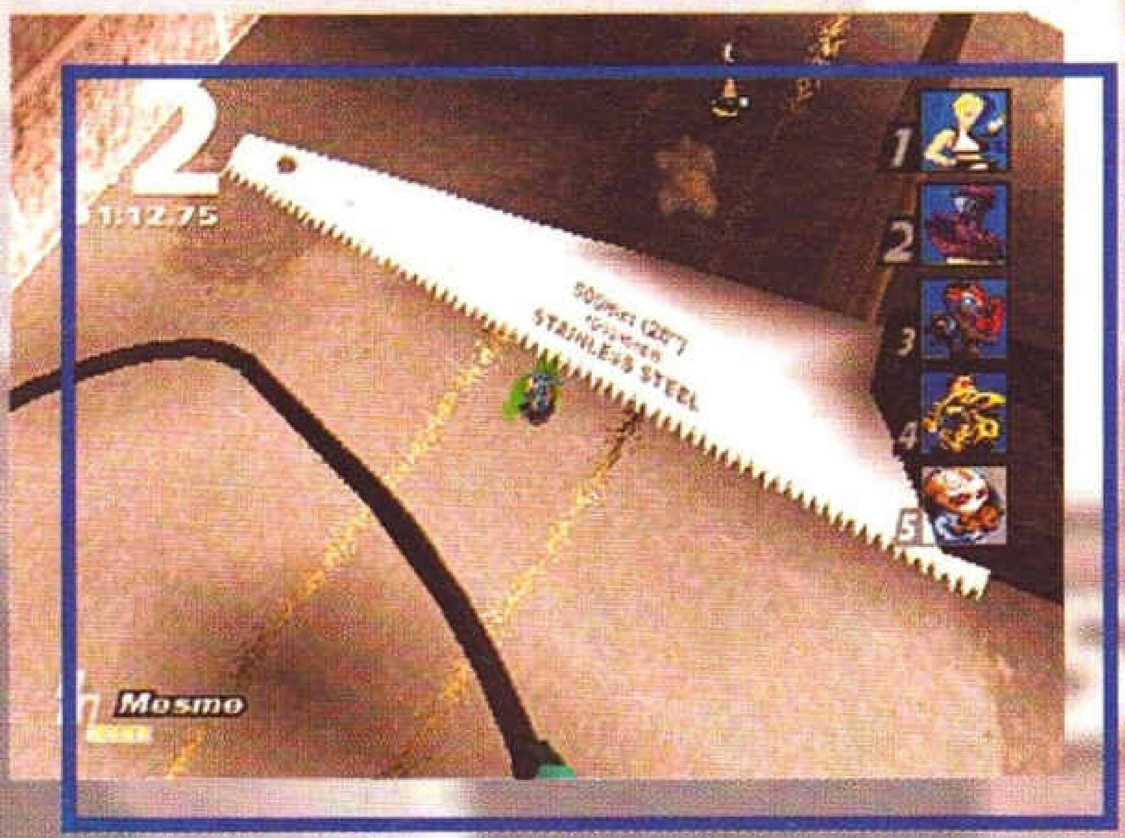
Identica, in tutto e per tutto, alla modalità VS, fatta eccezione per la possibilità di sfidare il computer. I partecipanti alla sessione di gioco vengono suddivisi in squadre, fino a un massimo di quattro e, anche in questo caso, vince chi lascia l'avversario fuori dallo schermo.

Time Trial

Anche questa modalità può essere giocata in multiplayer, scegliendo se gareggiare senza un numero di giri prestabilito o meno. Lo scopo è, ovviamente, quello di abbattere tutti i record dei percorsi...

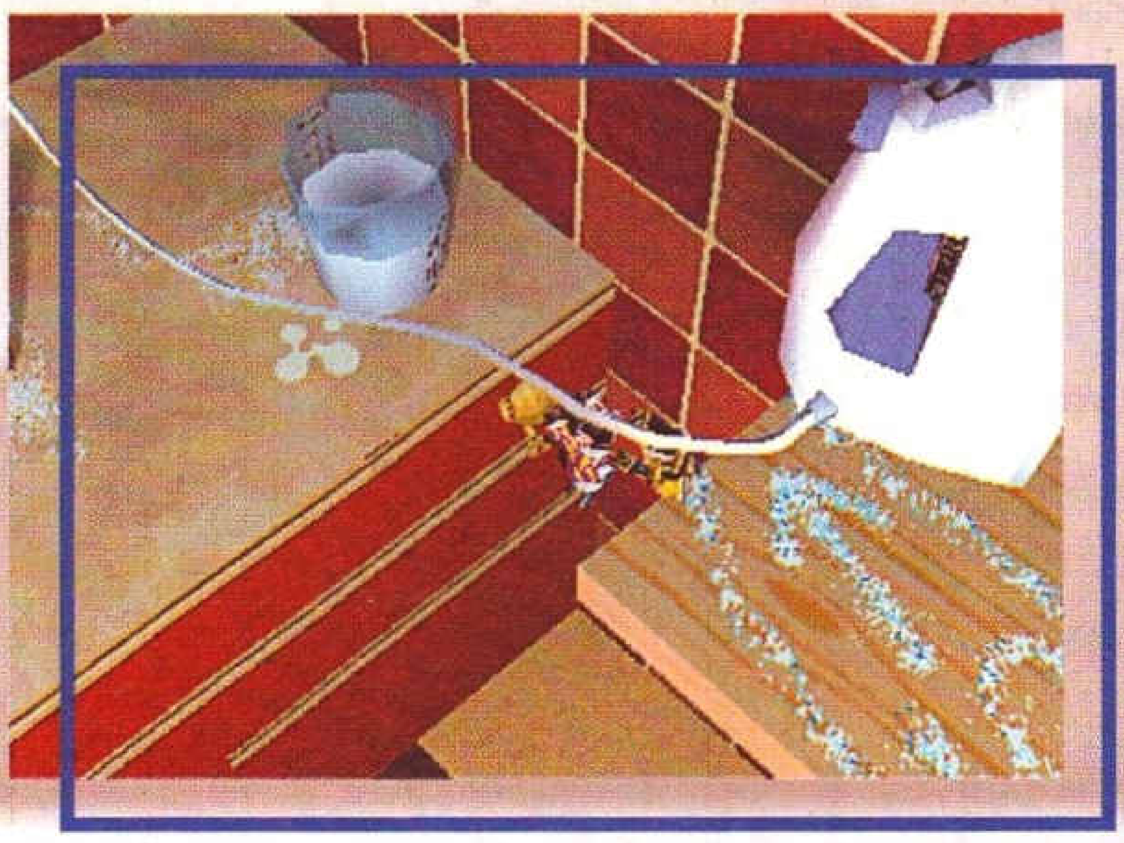


Pyra si è divertita a bruciacchiare il posteriore di V4...



Mesme ha appena perso la testa... per quella sega!!!

Mesme ha appena superato in volo quella sciocchina di Vortex. La pista in cui sto gareggiando è sicuramente una delle più divertenti presenti in questo titolo Codemasters.



Lo slide è una delle pratiche più comuni in questa edizione.

sporto (dovreste vedere che bello è Maw Maw, mentre si spinge su uno skate, oppure Vortex mentre cavalca fieramente un'ape da corsa... no, non l'Ape Cross 50!!!). Sappiate che, comunque, vanno affrontati tutti e due. Sinceramente ho preferito la seconda modalità, visto e considerato che i power up degli avversari sembrano prendersela esclusivamente con il mio personaggio. Manie di persecuzione, non fateci caso.

Tutto quello che avreste voluto sapere sui personaggi di Micro Maniacs e non avete mai osato chiedere (tanto non ve lo diciamo lo stesso)

Twister
Età: 23
Peso: 26g
Altezza: 47mm
Note particolari: completamente andato di testa...
Attacchi speciali: Tornado e Spinner

Beat Box
Età:
Peso:
Altezza:
Note particolari: Il nostro Bossetti diventerà così.
Attacchi speciali: Sonic Boom (pensa di essere un personaggio di Street Fighter II?) e Shatter Notes

Vortex
Età: 19
Peso: 16 g
Altezza: 47 mm
Note particolari: Voleva specializzarsi in buchi neri... (non sto scherzando!!!)
Attacchi speciali: Buco Nero e Buco Bianco

V4
Età: 21
Peso: 22g
Altezza: 48mm
Note particolari: È quello che rimane della sua moto... distrutta in un incidente.
Attacchi speciali: Pugno al Plasma e Scia d'energia

Maw Maw
Età: 16
Peso: 14g
Altezza: 40-60 mm
Note particolari: Come il nome stesso suggerisce, questo è il cane del Mao
Attacchi speciali: Lingua prensile e Scoreggia di Fuoco

Mesme
Età: 13
Peso: 12g
Altezza: 38 mm
Note particolari: Molti dicono che sia la ragazza segreta di Mulder
Attacchi speciali: Sollevamento Psichico e Incubo

Waldo
Età: 37
Peso: 36 g
Altezza: 35 mm
Note particolari: Ecco cosa succede a chi osa opporsi al potere di Minimizer
Attacchi speciali: Cannone e Mine Laser

Napalm
Età: 24
Peso: 18g
Altezza: 49 mm
Note particolari: È molto caliente...
Attacchi speciali: Lanciafiamme e palla di fuoco

Roach
Età: 14
Peso: 22g
Altezza: 40 mm
Note particolari: Un piccolo, molto piccolo, uomo ragno.
Attacchi speciali: Mina a ragnatela e Missili

Dynamo
Età: ?
Peso: 8 g
Altezza: 52 mm
Note particolari: Avete presente Edy, la lampadina amica di Archimede?
Attacchi speciali: Scarica elettrica e Tempesta al plasma

Toxin
Età: 28
Peso: 26 g
Altezza: 52 mm
Note particolari: identico al cantante dei Prodigy da giovane.
Attacchi speciali: Super Sneeze e Virus Splat

Project X
Età: 0
Peso: 32 g
Altezza: 65 mm
Note particolari: Il vero frutto degli esperimenti del Dottor Minimizer
Attacchi speciali: Raggio Laser e Bomba Atomica

...Controllo Totale!
TOP DRIVE ROADSTER PS441
PSX-N64
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
TOP DRIVE 2 PS430
PSX
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
TOP DRIVE 3 PN429
PSX-N64
LEVA O ALETTE CAMBIO OPZ.
PEDALIERA OPZ.
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
TOP DRIVE JT426
PSX-N64-SAT
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
TOP DRIVE GTO PS435
PSX
DUAL SHOCK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
TOP DRIVE SPRINTER PS436
PSX
DUAL SHOCK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
TOP DRIVE REACTOR PS440
PSX
DUAL SHOCK
FORCE FEED BACK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
PC TOP DRIVE JT226
PC
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERALEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
PC TOP DRIVE 3 PC229
PC
PEDALIERA
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
LEVA O ALETTE CAMBIO OPZ.
Logic 3
SELECT
MODE
START
TOP DRIVE PLUS PN428
PSX-N64
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
Distribuito da: TEKNOS TRADING s.a.s. Via Argine Destro località Trexenda - 18100 Imperia
Tel. 0183 - 78.41 Fax 0183 - 784.299 Fax Verde Ordini Clienti 800-logic3
E-mail info@teknos.net http://www.teknos.net
Logic 3

Voto 79

Titolo
Muppet Race Mania

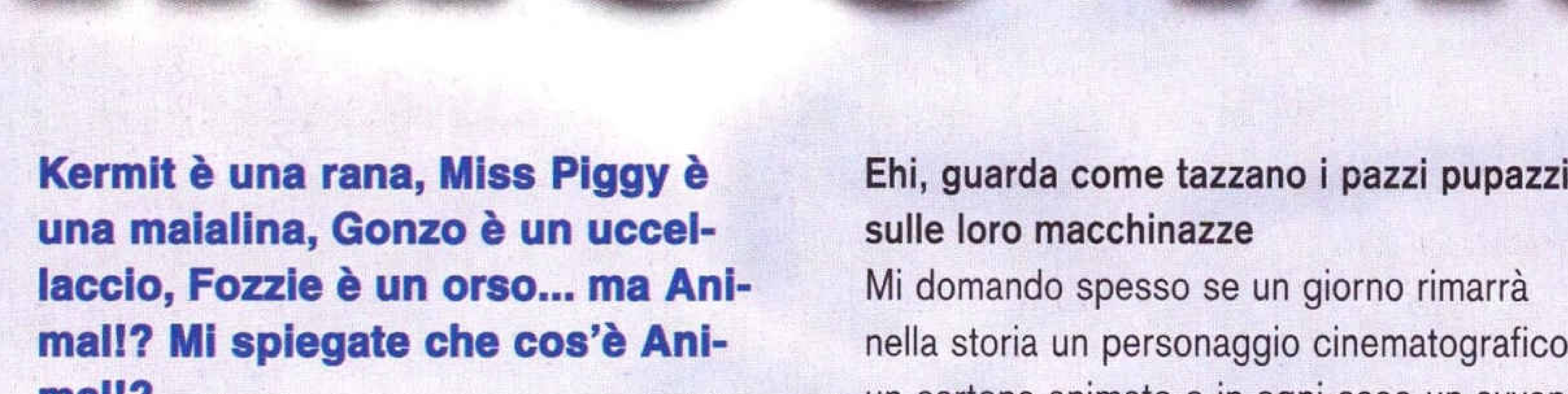
Descrizione
Kart & pupazzi

Giocatori
1-2

Casa Software
Jim Henson Interactive

Muppet Race Mania

Kermit è una rana, Miss Piggy è una maialina, Gonzo è un uccellaccio, Fozzie è un orso... ma Animal!? Mi spiegate che cos'è Animal!?



Copiando la sequenza iniziale partirete col boost, riflessi pronti mi raccomando!

Ehi, guarda come tazzano i pazzi pupazzi sulle loro macchinazze

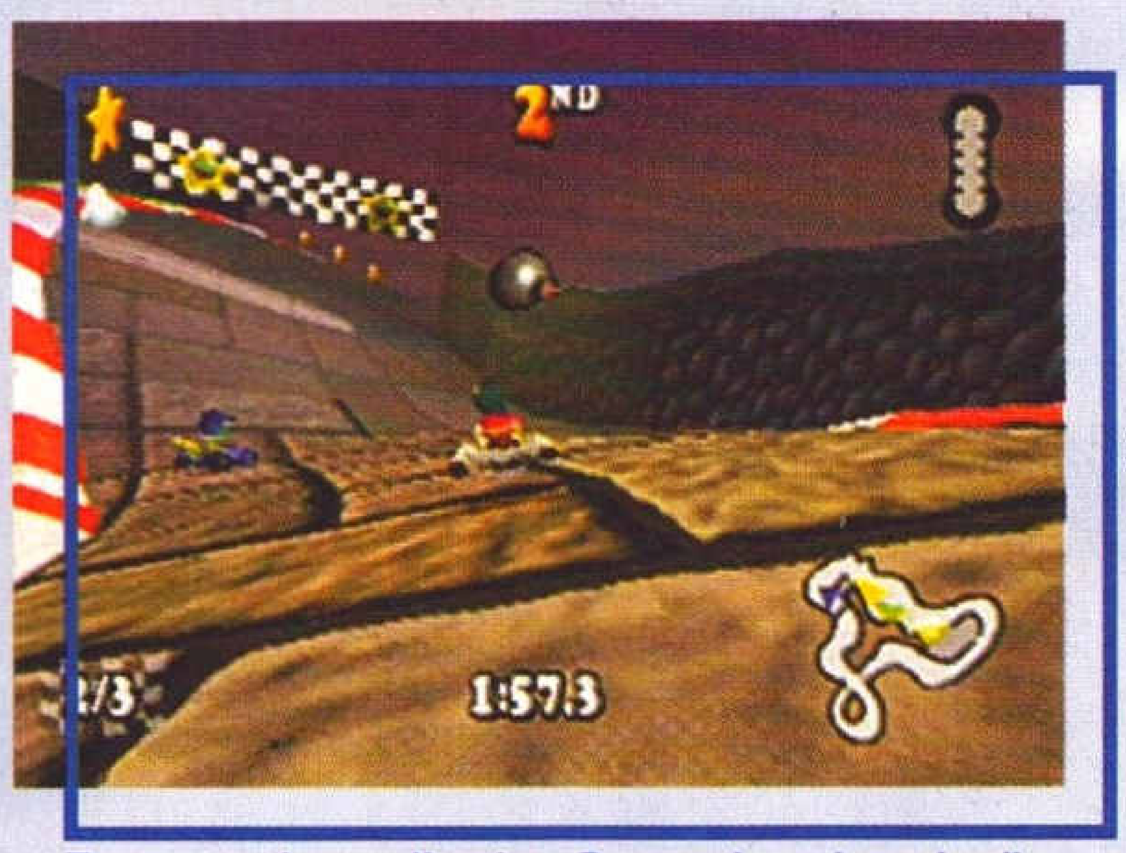
Mi domando spesso se un giorno rimarrà nella storia un personaggio cinematografico, un cartone animato o in ogni caso un avvenimento famoso che non verrà imprigionato e codificato tra i microscopici solchi di un cd per PlayStation. Questa volta a fare da specchio alla sterilità dei poveri e tartassati game designer sale in passerella il videogioco

Foto di gruppo a dimostrare la qualità dei filmati.

Primo impatto

Essengo un titolo studiato appositamente per i più piccoli Muppet Race Mania si rivela estremamente semplice e familiare: le istruzioni sono assolutamente superflue e non c'è nessun meccanismo complicato da afferrare.

dedicato ai simpatici pupazzi di gommapiuma televisivi noti all'intero globo come Muppets. Alla rana Kermit e alla sua compagnia è venuta voglia di correre, a noi tocca dunque impersonare uno dei suoi amici (o lui stesso) e condurlo vittorioso attraverso gare di mini-kart disputate nei posti più incredibili e



Brutta storia per l'amico Gonzo, la traiettoria di quella bomba non rassicura.

Potendo scegliere

I titoli in questa categoria sono numerosissimi, basti pensare a Crash Team Racing e a Speed Freaks. Il migliore del mucchio è sicuramente Crash Team Racing, se avete fame di gare su go-kart o simili provate CTR e non ne rimarrete delusi.

impensabili. Lo so, è un po' triste, ma la trama finisce davvero tutta qua, non resta allora che descrivere il gioco nella sua semplice e poco articolata struttura di base. Muppet Race Mania, come si può benissimo immaginare, è un titolo prettamente arcade, tanto immediato quanto semplice e alla fin della fiera infantile, chiaramente indicato per un pubblico più giovane (anche se i "più gio-

Lo sfoggio dei colori nell'unica stanza colorata della Secret Base.

vani" di oggi potrebbero non conoscere i Muppet). La modalità di gioco di maggior spessore è quella "Tournament" (torneo), che permette di disputare un vero e proprio campionato a punti alla guida dei nostri inverosimili kart. Di piste ce ne sono a iosa, ventotto percorsi ambientati sia all'aria aperta che al chiuso, diverse tra loro in stile e planimetria (all'inizio non saranno tutti accessibili, come di consueto). Tanti tracciati e alquanto brevi, purtroppo, ma nonostante ciò quasi tutti con i loro bravi passaggi segreti e scorciatoie nascoste. I filmati di intermezzo che anticipano le gare non sono realizzati in computer grafica bensì registrati direttamente su pellicola, col risultato finale di una buona qualità e un'ottima resa delle scenette, farcite di umorismo inglese e di commenti seguiti da scrosci di risate, in puro stile Muppet. Sempre riguardo alle piste, graficamente parlan-

Ancora Gonzo ridotto in bistecca al Central Park.

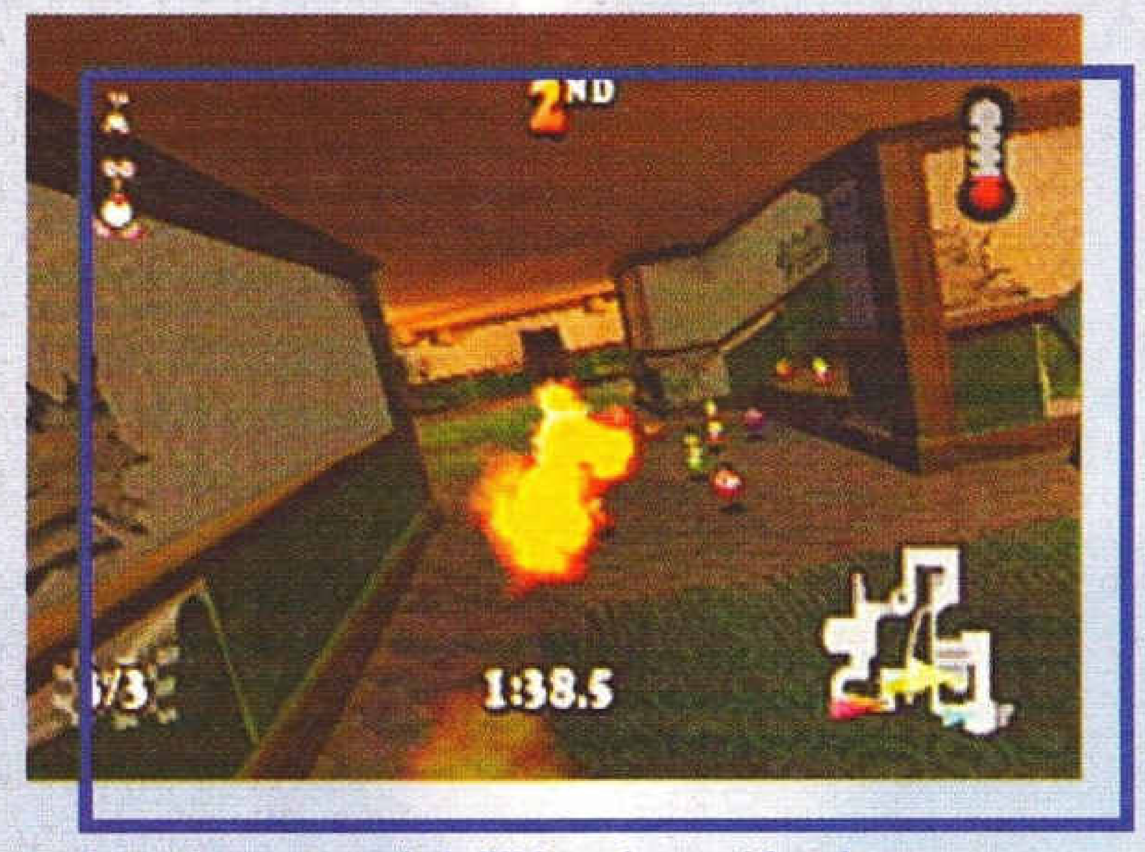
do non ci troviamo di fronte a nulla di eccezionale, piuttosto un mix tra lo scarno e il noioso; gli oggetti del percorso sembrano messi lì tanto per riempire un po' di spazio vuoto, e molto di frequente capita di trovarsi in un punto della pista senza capire da che parte bisogna andare. La guida risulta così poco scorrevole e richiede molta attenzione, soprattutto in alcuni percorsi dove l'uso di una palette di colori dalle tonalità scure e cupe non aiuta certo a capire dov'è la strada da imboccare; a peggiorare le cose inoltre ci sono i "frutti" da raccogliere per la via, seminati spesso in zone che nulla ci azzeccano con la traiettoria corretta, piazzati apposta in zone strategiche per distrarre il giocatore durante la gara. Le cose peggiorano non di poco nella modalità a due giocatori, in cui lo split-screen orizzontale rende un giro su una pista sconosciuta talmente difficile da richiedere i quarti d'ora per completarlo.

Manuale tecnico di guida del pupazzo

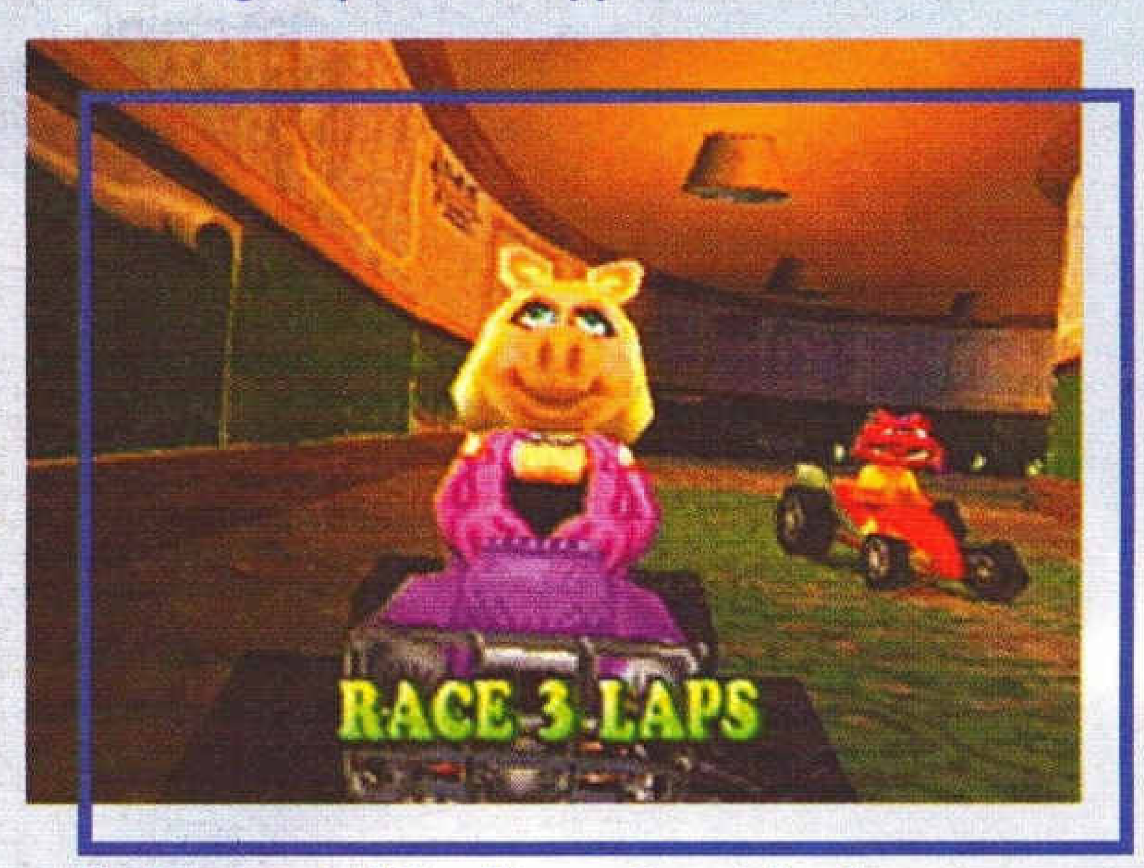
La difficoltà di guida dipende sempre dal mezzo che sceglIete per gareggiare, il quale ha tre caratteristiche fondamentali non modificabili, legate intrinsecamente al kart stesso, ovvero tenuta di strada, guidabilità e velo-

Mi sono trasformato in una palla incendiata autopilotata. Godiamoci la scena.

cità/accelerazione; vedere il box apposito per una breve descrizione delle principali monoposto pilotabili già da subito. Oltre alle consuete azioni possibili quali accelerare e frenare, sarà possibile anche saltare, magari per evitare pericoli e per non perdere velocità a causa di infelici escursioni in pozze d'acqua e ammassi di neve, e il tutto è ben trasmesso al giocatore dalle vibrazioni del pad in modalità analogica. Niente settaggi, zero giri di prova, dimenticatevi della qualifica, nisba: questa non è né la formula uno né tanto meno il rally, si tratta di un semplicissimo arcade cartoon-style di un'immediatezza mostruosa. Il lato migliore di Muppet Race Mania è l'accompagnamento musicale, canzoni allegre e spensierate in perfetta armonia con l'idea di fondo di questo titolo, effetti



I muri sgarrupati dell'Happiness Hotel.



L'affascinante Miss Piggy alla griglia di partenza.

sonori comici e grotteschi campionati dalle più riuscite pellicole degli animali gommosi. Il film dei Muppet (non ricordo il titolo e non so nemmeno quale fosse visto che ce ne sono quattro o cinque) è stato uno dei pochi a farmi chiedere, nell'ingenuità della mia infanzia, cose del tipo "Ma come cavolo fanno a muovere i pupazzi?!" o "Ma c'è un uomo là dentro!?"... Dopotutto le stesse cose che mi chiedo ancora oggi quando mi capita di vedere 3 o 4 secondi di "La Ruota Della Fortuna" durante gli oramai rari zapping pomeridiani.

Ora ti piglio a pesci in faccia

Durante la guida dovrete anche preoccuparvi di raccogliere della frutta sparsa per il tracciato, e questo andrà tutto a vostro vantaggio; così facendo aumenterà il livello di nitro (scusate se la chiamo così, ma Iron Man Offroad docet) che potrete adoperare per brevi e intense accelerazioni a tavoletta. Se riempirete invece interamente il serbatoio, verrà attivato un mega turbo: alla pressione del tasto destro laterale del pad, il kart assumerà le sembianze di una palla di fuoco e voi non avrete che da starvene a guardare, mentre l'auto percorre senza bisogno del vostro controllo almeno un terzo di pista a velocità smodata. Gli ostacoli da evitare/lanciare andranno dai pinguini esplosivi ai polli a ricerca di calore, accompagnati da pesci da lancio e altri oggetti da impatto stordente. Divertente, no!?

L'acqua e il fuoco nel loro splendore.

Come farsi strada a suon di lancio di pesci.

Quando si vive in un mondo fatto di poligoni

L'engine grafico di MRM non è male, ed è in grado di gestire la simulazione in maniera piuttosto convincente. La visuale di guida possibile è soltanto una, ovvero quella con telecamera mobile piazzata dietro al kart, che inquadra il giocatore in terza persona, visuale pratica e confortevole. La scena risulta quindi di sempre fluida e scorrevole, con un accettabile aggiornamento di frame per secondo che riesce in alcuni momenti a rendere la competizione davvero frenetica, in una miscela di luci, esplosioni, acqua, fuoco e fumo; le texture invece non sono nulla di speciale, disegnate a volte con colori troppo accesi che alla fin fine non fanno altro che diminuire il contrasto tra i modelli 3d degli oggetti che compongono la pista. E a proposito di piste, ci dovrebbe essere qua in giro un box in cui se ne parla.

Non ho altro da aggiungere, se non consigliarvi di meditare a lungo sulla scelta di acquisto di un titolo come questo, il cui grado e periodo di divertimento è inversamente proporzionale all'età del giocatore. Pensateci bene, dunque, a meno che non siate maniaci fan sfegatati amanti dei Muppets e vogliate seguirli in questa loro neonata mania di corse su go-kart.

Quanta bella frutta da raccogliere, ma cos'è, la valle degli orti?

PlayStation

Sicuramente encomiabile l'idea di dedicare un gioco ai più piccoli con dei personaggi universalmente riconosciuti come "buoni" e ficcandoli in un contesto tutto sommato divertente. Peccato però per la realizzazione non impeccabile e per una facilità quasi eccessiva che lo rende un titolo sconsigliabile per i giocatori già un po' più grandicelli. Comunque sia, un buon acquisto se volete fare un regalo al vostro fratellino o alla vostra sorellina...

PlayStation					
	Grafica	81	Giocabilità	89	79
	Sonoro	89	Longevità	79	

Maurizio "FaKe" Frascino

AKA TRADE
Distributore Esclusivo
Via Aurelia, 292 - 17023 CERIALE (sv) Tel. 0182 - 993874 r.a. Fax 0182 - 991101 e-mail: aka_trade@iol.it
www.akaone.it
PSX
MEMORY CARD STD
MEMORY CARD 8X
PSX > SHOCK GUN
il gioco è una cosa
SERIA
PSX > SUPER SHOCK
RITON PAD
AZY SHOCK
RGB Scart x 2 Audio Cable
RGB Scart Cable >PSX
RF Unit AUTO RF SWITCH
Dogma s.r.l. SAVONA - artwork by Paolo
dall'importatore al pubblico
VENDITA DIRETTA
PER ORDINI O DISTRIBUZIONE
telefonare ore ufficio al 0182-993874
Per importi inferiori a L. 50 .000
la spedizione avverrà
mezzo posta
Per importi superiori a L. 50.000
la spedizione avverrà
mezzo corriere
CERCASI
distributori
per zone
libere
SEGA
NINTENDO
Tutti i loghi e i marchi citati sono di proprietà delle rispettive case produttrici

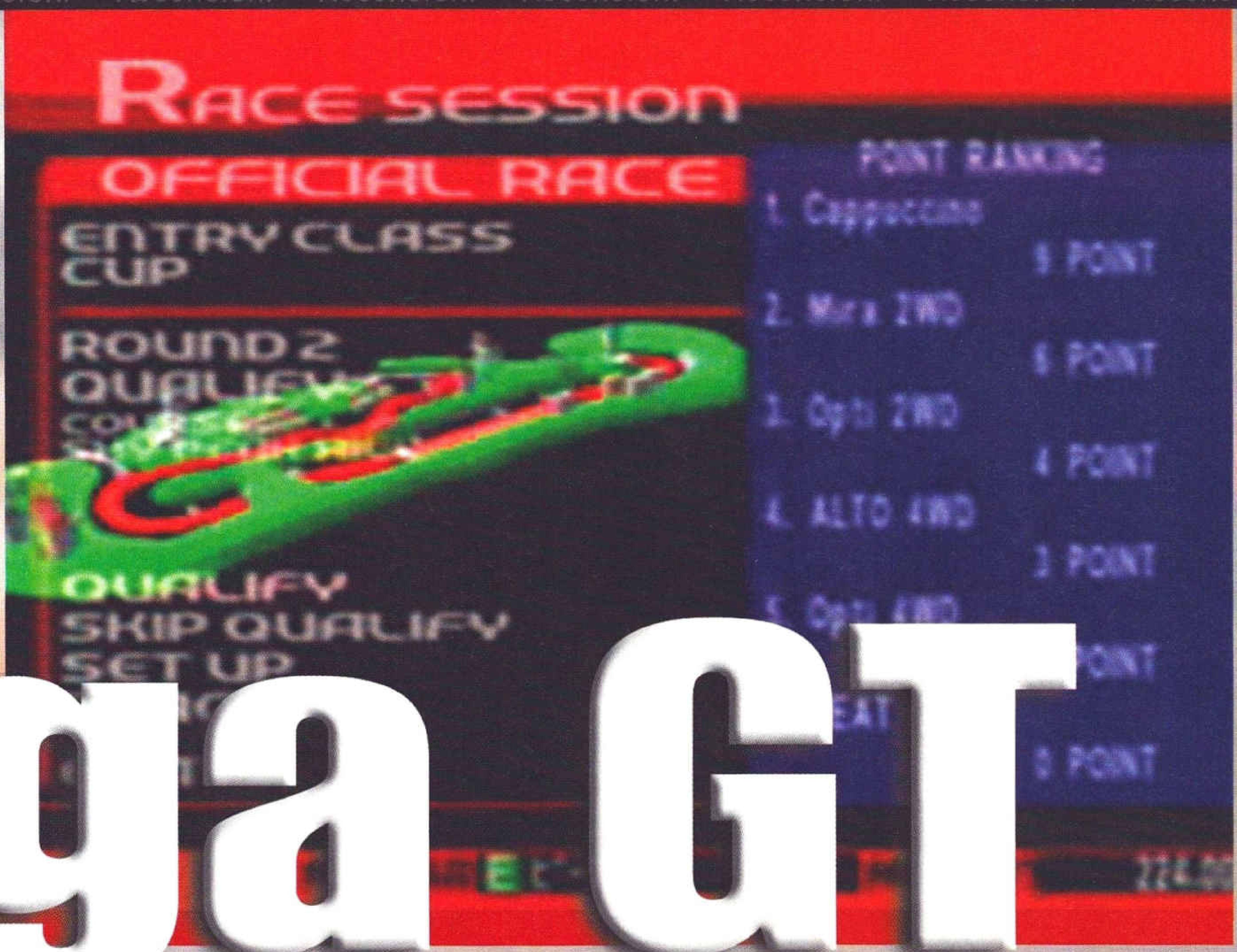
Voto 90

Titolo
Sega GT

Descrizione
Simulatore di guida

Giocatori
1/2

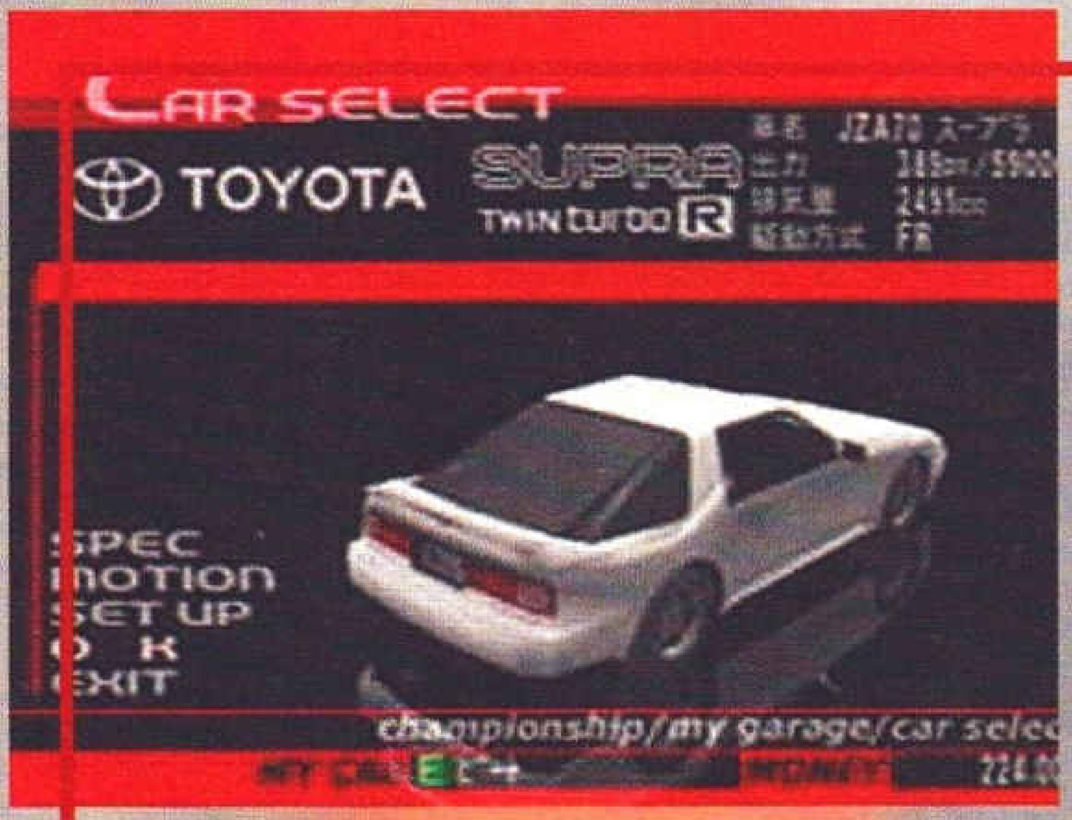
Casa Software
Sega



Sega GT

Quando volete passare qualche ora di divertimento con un gioco di guida, raggiungete il massimo dello spasso prendendo a sportellate gli avversari o cercando le scorciatoie più brevi passando in mezzo ai campi che circondano i circuiti? Se è così, Sega GT è il gioco che NON fa per voi!

Come al solito non riesco in qualifica ad andare oltre il 6 posto, ma la gara è lunga!



Una vecchia Supra da ben 190 cavalli... ma deve ancora passare dal preparatore.

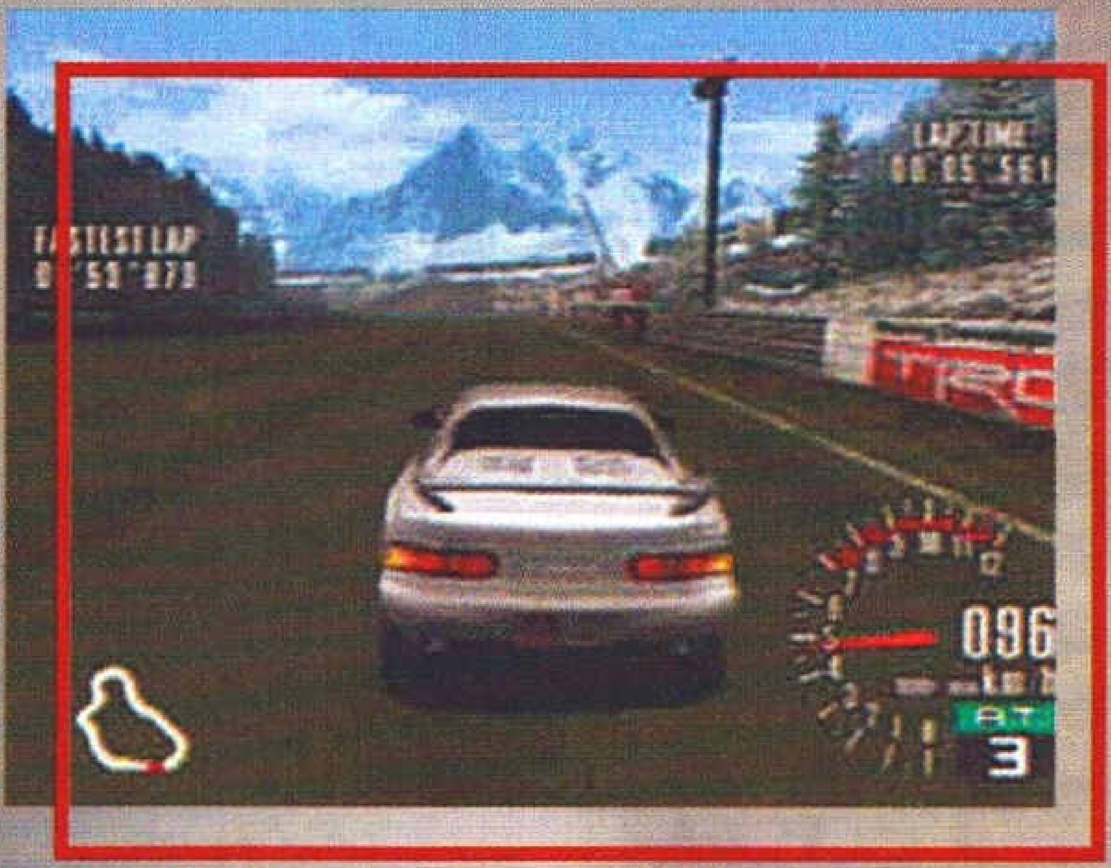
Da sempre il genere della simulazione sportiva che ci cala nei panni di un pilota di Formula1 o di rally, di taxi o MicroMachines, è stato sempre molto gettonato tra i produttori videoludici, e anche gli stessi giocatori apprezzano da lungo tempo questo tipo di giochi... l'importante è avere il volante in mano!
Anche il Dreamcast non fa eccezione e così, a un anno e mezzo dalla sua nascita, sono disponibili diversi titoli corsaioli, dall'ottimo Crazy Taxi al mediocre Monaco Grand Prix, passando per Sega Rally, prodotto molto promettente ma penalizzato da una realizzazione non certo eccelsa. Ecco allora che Sega ci riprova e, questa volta, non sbaglia il colpo,

presentando un gioco che sulla carta sembrava ottimo e dal vivo soddisfa pienamente tutte le promesse fatte.

Ladies & Gentlemen, start your engines

C'è un'unica parola per descrivere le immediate sensazioni che si provano durante la prima partita a Sega GT: stupefacente! Posso affermare senza timore che questo nuovo titolo di Sega è senza ombra di dubbio il miglior simulatore di corse disponibile su un sistema casalingo. La grafica fa letteralmente cadere la mascella per terra grazie alle favolose ambientazioni e le vetture che bucano lo schermo. L'introduzione alla gara è fantastica, tenendo soprattutto presente che è calcolata in tempo reale e non pre-renderizzata. Gli effetti di luce lasciano a bocca aperta, così come le macchine che sono sicuramente le più realistiche mai viste sul televisore di casa. È impressionante il numero di poligoni utilizzati per disegnare le auto che sono riproduzioni fedelissime delle controparti reali: nelle inquadrature esterne, se si selezione quella più da vicino, è infatti possibile vedere addirittura il nottolino di apertura del baule e le scritte che identificano il modello! Stesso discorso vale per le ambientazioni che, seppure basate su percorsi non ispirati alla realtà, vantano un dettaglio per il particolare che mai si era potuto apprezzare in una simulazione casalinga, facendo credere al giocatore di gareggiare su percorsi realmente esistenti!

È un vero peccato che il tipo di gioco non ci permetta ogni tanto di fermarci, tirare giù il finestrino e ammirare il paesaggio che ci circonda... Ma, sebbene l'occhio del pilota sia attratto per forza di cose dalla pista, e rimane quindi poco tempo per gustarsi le finezze dell'ambiente in cui si corrono le gare, osservando l'azione da "co-pilota" non si può che godere dello splendido lavoro fatto dai programmatori della Sega. È completamente assente qualsiasi effetto di pop-up e non capiterà mai di vedere un palazzo o una montagna comparire dal nulla, anche se, presi dal gioco, difficilmente ci sarebbe il tempo di accorgersene. La profondità di visuale è incredibile e in nessuno dei tanti circuiti ho potuto osservare il famigerato effetto nebbia a cui purtroppo molti programmatori spesso ricorrono per ovviare a problemi del motore 3D che gestisce la grafica del gioco. È infatti proprio il motore tridimensionale il maggior punto di forza di questo titolo che ha dalla sua una realizzazione veramente ineccepibile per quel che riguarda l'appagamento della vista. Se proprio si vuole trovare qualche difetto, si potrebbe dire che il pilota all'interno della vettura avrebbe potuto essere realizzato in maniera migliore, e le auto avrebbero potuto sporcarsi/ammaccarsi durante la gara anziché restare scintillanti anche dopo un urto ai 200 all'ora contro un guard-rail... Questo però è cercare il pelo nell'uovo: mai avevo infatti visto un così sapiente uso delle texture, coloratissime, e un sistema di illuminazione così avanzato! Un esempio per tutte queste meraviglie sono le gare in notturna, sicuramente quanto di più spettacolare Sega GT abbia da offrire: non basterebbe un'intera recensione per descrivere i fantastici effetti di luce dei lampioni e dei fanali della macchina calcolati in tempo reale! Si possono soltanto vedere con i propri occhi.



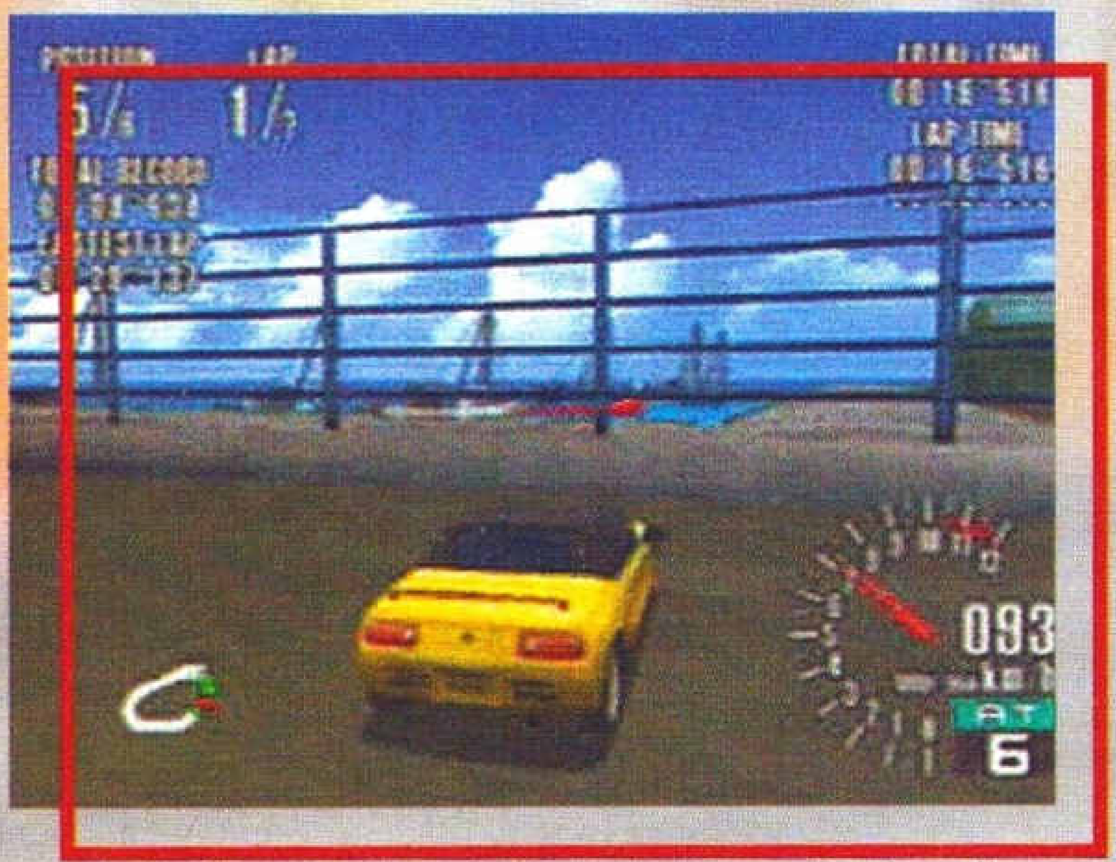
Una gita in montagna, sperando di non dover montare le catene!

Primo impatto

Non è sicuramente facile sedersi al posto di guida di una granturismo giapponese. La curva di apprendimento è abbastanza lunga e le prime prove possono sembrare insuperabili anche ai giocatori più esperti. Inizialmente è infatti necessario dedicare un po' di tempo a conoscere a fondo il modello di guida, molto realistico e quindi abbastanza difficile da padroneggiare con sicurezza. Per chi comunque ama buttarsi subito nella mischia, è molto comodo il sistema che permette di prendere parte alle prime gare superando anche solo una prova per ciascuna classe di patente. Resta però il fatto che se si vorrà partecipare a tutti gli eventi e sbloccare ogni pista disponibile, sarà in ogni caso necessario superare ogni test delle quattro classi di patente disponibili.

Una delle varianti delle piste notturne in tutto il suo splendore.

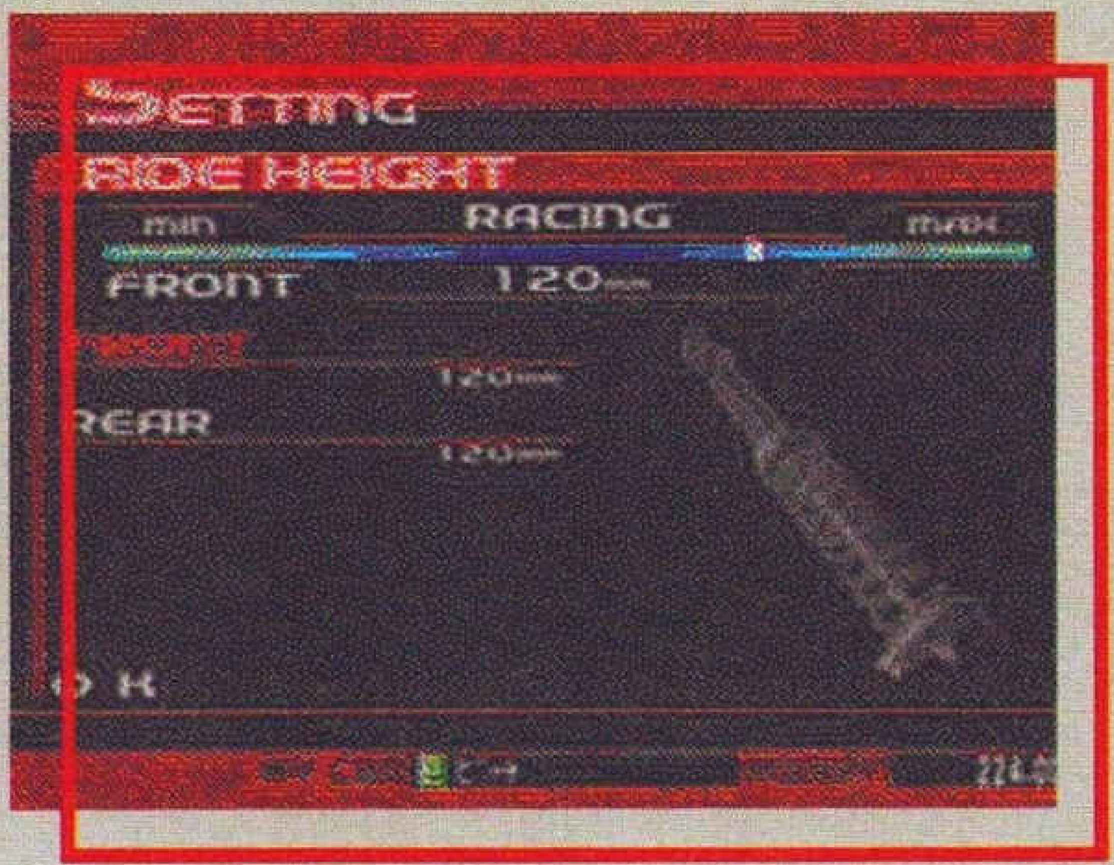
Un altro stupendo primo piano per una delle protagoniste...



Ma le finezze non finisco certo qui: che dire delle sgommate che rimangono impresse sull'asfalto per tutta la durata della corsa o dei finestrini che a seconda dell'angolo con cui battono i raggi sono completamente trasparenti oppure riflettono del tutto la luce?

A scuola guida: perché la potenza è nulla senza controllo

Come già introdotto in GranTurismo, anche in Sega GT per poter accedere alle gare vere e proprie è necessario "diplomarsi" alla scuola dei piloti, impresa tutt'altro che facile, soprattutto durante le prime partite.
Le patenti sono suddivise in quattro classi e prevedono varie prove di abilità, su circuiti diversi e con macchine stabilite: è veramente un'impresa difficile e, al confronto, prendere la licenza in GT2 è un gioco da ragazzi. La difficoltà, è comunque a mio avviso molto ben calibrata e dopo varie ore di gioco, vincere una gara risulta molto più abbordabile, anche se non si avrà mai, come in GT2, la possibilità di battere gli avversari surclassandoli grazie all'enorme differenza tra le auto.
Sega GT premia infatti uno stile di guida il più pulito possibile, e spesso si riescono ad ottenere tempi migliori con una guida "sicura" e senza sbavature, scegliendo le traiettorie migliori e dosando nel modo più giusto freno e acceleratore.
Mi ha molto favorevolmente impressionato l'estrema sensibilità dei comandi, tanto che all'inizio mi ritrovavo sempre ad inchiodare non appena usavo il freno o a sgommare come un deficiente alla partenza. Sega GT richiede sì prontezza di riflessi, abilità nell'essere più veloci degli avversari e anche spregiudicatezza nello stile di guida, ma tutto deve essere calcolato, voluto. Non pasta pigiare sull'acceleratore e pregare di arrivare interi al traguardo!
È quindi basilare per lo scopo del gioco diventare piloti esperti, anche perché le nostre imprese saranno seguite dagli sponsor, dai quali dovremo ottenere la fiducia: le varie società presenti ricoprono infatti un ruolo fondamentale. Come infatti dico nel box che sottolinea le differenze tra GT2 e Sega GT, in quest'ultimo mettere da parte i soldi per entrare dal concessionario e uscire con un gioiellino chiavi in mano tutto compreso è veramente un'impresa (ma perché non mettono anche nei giochi i finanziamenti a tasso 0?). E quindi, soprattutto all'inizio, l'unico posto dove sarà possibile rivolgersi per acquistare un'auto sarà il mercato dell'usato. Ecco che allora entrano in gioco gli sponsor che, a seconda delle nostre abilità, saranno lieti di fornirci i fondi per comprare auto nuove e più potenti...
La calibrazione del livello di difficoltà si attesta su livelli mai visti prima e unita ad una longevità fuori dal comune per questo tipo di simulazioni, fanno di Sega GT un vero punto di riferimento per il genere. Sarà un'impresa ardua anche per il videogiocatore più valente completare in breve tempo tutte le modalità di gioco che il titolo Sega mette a disposizione. Basti solo pensare che per partecipare ai campionati monomarca è necessario terminare al primo posto le prove della patente e, vi



La regolazione delle sospensioni può giocare un ruolo fondamentale per la vittoria.

Dreamcast

Dopo il primo titolo corsaiolo sviluppato internamente (Sega Rally), la casa giapponese ritorna alla carica con un gioco sicuramente all'altezza delle aspettative. Certamente non è si basa su un concept originale, ma la sua realizzazione è pressoché ineccepibile, fatto salvo per alcuni particolari, che però passano decisamente in secondo piano. È quindi un titolo che non deve assolutamente mancare nella collezione di chi è appassionato di motori!

Potendo scegliere

Attualmente su Dremcast non esiste alcun gioco di guida che possa tener testa a questo titolo, non tanto come realizzazione tecnica (di per sè comunque su livelli altissimi e quindi difficilmente eguagliabile) quanto perché non esiste una valida alternativa che proponga la stessa esperienza che Sega GT regala. Tutti gli altri simulatori di guida disponibili per la console della grande S hanno infatti un'impostazione decisamente più arcade, e bisogna migrare dunque verso altre piattaforme per trovare un titolo paragonabile.

Dreamcast	Grafica	95	Giocabilità	93	90
	Sonoro	40	Longevità	96	

Dreamcast vs. Playstation ossia Sega GT vs. GranTurismo2

È praticamente inutile sottolineare come la fonte prima di ispirazione di Sega GT sia stato il GranTurismo prodotto della Polyphony Digital per la Playstation ormai qualche annetto orsono, ma un veloce confronto tra i due titoli è d'obbligo.
Non voglio sicuramente entrare nel merito di un paragone per quel che riguarda la grafica, dato che sarebbe un confronto impari e il vincitore sarebbe scontato vista l'enorme differenza tra le due console, ma si può sicuramente fare qualche considerazione su altre caratteristiche. Entrambi i giochi propongono lo stesso concept, ma se i punti di contatto tra i due titoli sono parecchi, molte sono anche le differenze. Ho infatti notato come pur essendo il modello di guida estremamente realistico sia in GT2 che in Sega GT, quest'ultimo sia molto più fedele alla realtà e laddove il prodotto di Polyphony risulta più "permissivo", il gioco di Sega si rivela decisamente intransigente. Bloccare le ruote e drizzare una curva andando rovinosamente a sbattere contro un muretto di protezione è cosa abbastanza di routine in Sega GT che premia uno stile di guida più pulito rispetto al concorrente; infatti in GT2 molte volte pagava la tecnica di appoggiarsi a un avversario per affrontare meglio una curva: in Sega GT questo escamotage si traduce in un sicuro testacoda. Dalla sua invece GT2 vanta a mio giudizio una più elevata intelligenza artificiale dei nostri avversari che in ogni modo tentano di impedire di essere sorpassati; in Sega GT, invece, sembra che le auto rivali viaggino su traiettorie sempre stabilite...
Per quanto riguarda la longevità, il testa a testa tra i due titoli si conclude in un sostanziale pareggio: GT2 offre un maggior numero di auto (non solo giapponesi!) e propone una gamma più vasta di circuiti. Sega GT, da par suo, offre una curva di apprendimento decisamente più interessante e non risulterà mai troppo facile vincere gli avversari. Senza tralasciare infine il carrozzeria-mode, una trovata interessante che aumenta incredibilmente l'appetibilità del gioco anche dopo che ci si è già divertiti per parecchio tempo.

La partenza è uno dei momenti più delicati, mancano solo tre secondi al via...

assicuro, l'impresa è tutt'altro che semplice! Senza contare le mille opzioni che regala il Carrozzeria-mode!
Il bello di Sega GT è che proprio quando pensiamo di aver visto tutto ci pone davanti a nuove sfide, che, come da copione, si riveleranno veramente ostiche.
Ciò non vuole dire che il gioco possa risultare frustrante perché settato su livelli di difficoltà troppo alti, significa semplicemente che ci vorrà un bel po' di tempo prima che riusciremo a staccare il joypad da un capolavoro come questo!

Sega GT2

Come è appena uscito il primo capitolo, che già c'è nell'aria il secondo??? No, state tranquilli, in questa sezione voglio affrontare quelli che potranno essere i possibili miglioramenti da implementare nel possibile sequel di questo titolone.
Anzitutto mi duole constatare come questo gioco scivoli sulla buccia di banana rappresentata dalle musiche e dagli effetti sonori: sono veramente orribili!
Il sonoro è infatti al limite dell'indecenza, con un fastidioso effetto clacson nei fuori-giri, mentre i rombi dei motori non sempre sono troppo differenti tra loro. E che dire delle musiche stile techno-jappo che hanno l'unico scopo di far venire il mal di testa? Migliorabili sono anche i replay che, purtroppo, non possono essere gustati dall'inquadratura che il giocatore preferisce, ma sono soggetti alle scelte, comunque molto valide, della regia virtuale. E che dire del fatto che quando si gareggia su un pista nel senso contrario di marcia abituale le frecce non sono state ribaltate, segnalando così la direzione opposta a quella giusta?
Ultimo appunto lo si può fare al parco auto, che oltre ad essere circa un terzo di quello di GT2, ospita soltanto vetture del Sol Levante: sicuramente un più ampio spettro di scelta non avrebbe che giovato all'intero titolo.

In conclusione, dopo averci giocato per un bel po', ho avuto l'impressione che Sega GT abbia solide fondamenta, ma sia stato rifinito alla svelta, senza la precisione e attenzione al particolare che caratterizza tutto il titolo. Questo affanno nel completare il gioco è forse da imputarsi alla necessità di contrastare l'uscita della PlayStation2 e di killer-app del calibro di RidgeRacerV, Drive Emotion Type S e, soprattutto, GranTurismo2000?

Voto 81

Titolo
Colony Wars - Red Sun

Descrizione
Sparatutto spaziale

Giocatori
1

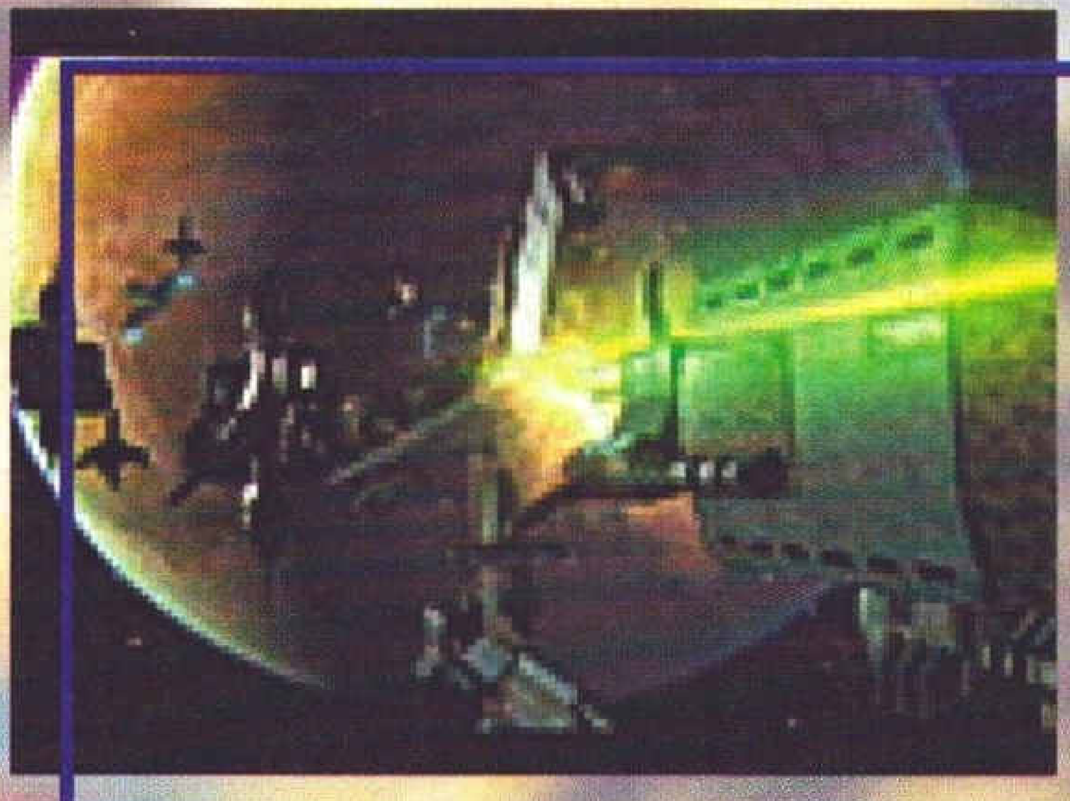
Casa Software
Psygnosis

Colony Wars Red Sun

Mi sembra di aver già scritto una cosa del genere...

Come si può parlare di guerre tra colonie e non ricordare il vecchio Gundam, con i suoi vari Zak, Peter Rei, e compagnia bella? Non si può, e infatti me lo sono ricordato. OK, possiamo chiudere la parentesi sui cartoni animati della mia traumatica infanzia e passare a parlare di questo gioco. Colony Wars - Red Sun altro non è che il terzo titolo di una serie della Psygnosis, quella di Colony Wars, appunto, che imperversa sulle piattaforme casalinghe da qualche anno a questa parte e che narra, come facilmente intuibile dal titolo, di una guerra spaziale che si inserisce nella migliore tradizione della space opera. Nella fattispecie, l'ambientazione di questo gioco è una di quelle che vede la razza umana come

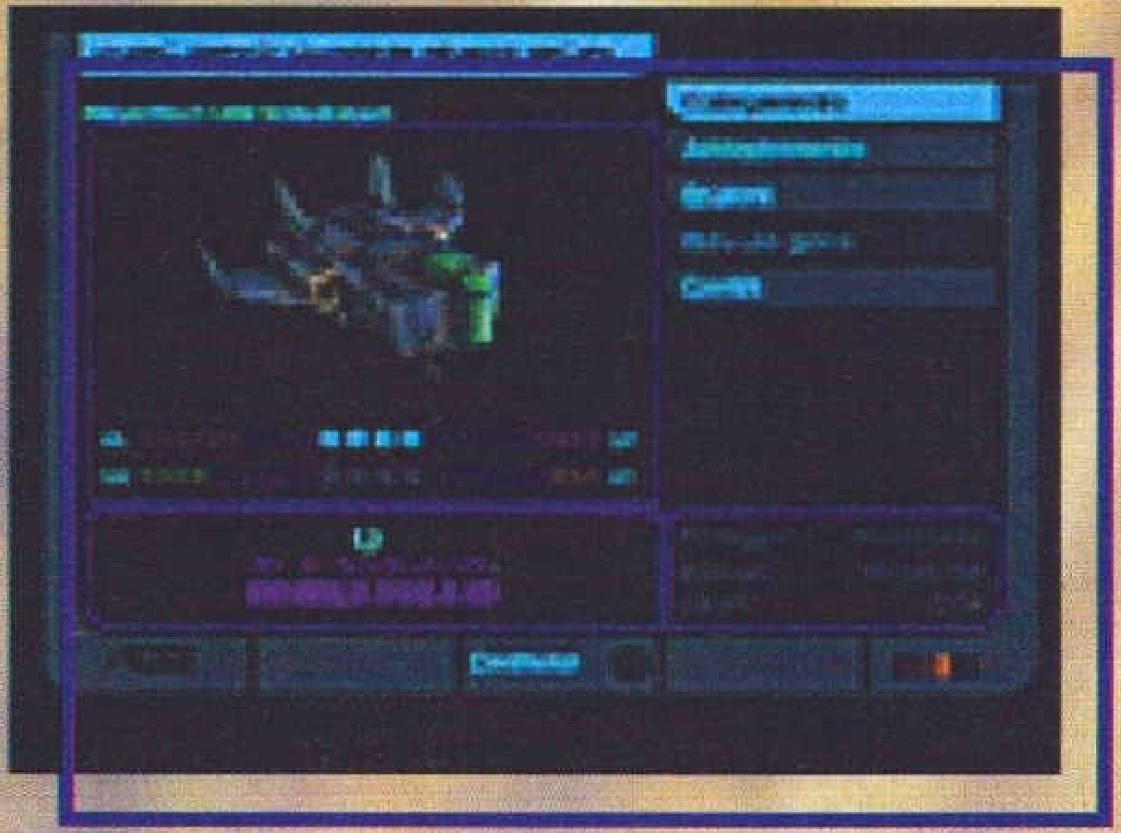
In questa missione spaziale avrete a che fare con diverse astronavi nemiche piuttosto resistenti. Non risparmiate le munizioni, mi raccomando.



L'introduzione, con parlato interamente in italiano, ci mostra lo svolgersi di una guerra nella quale sarete coinvolti anche voi.

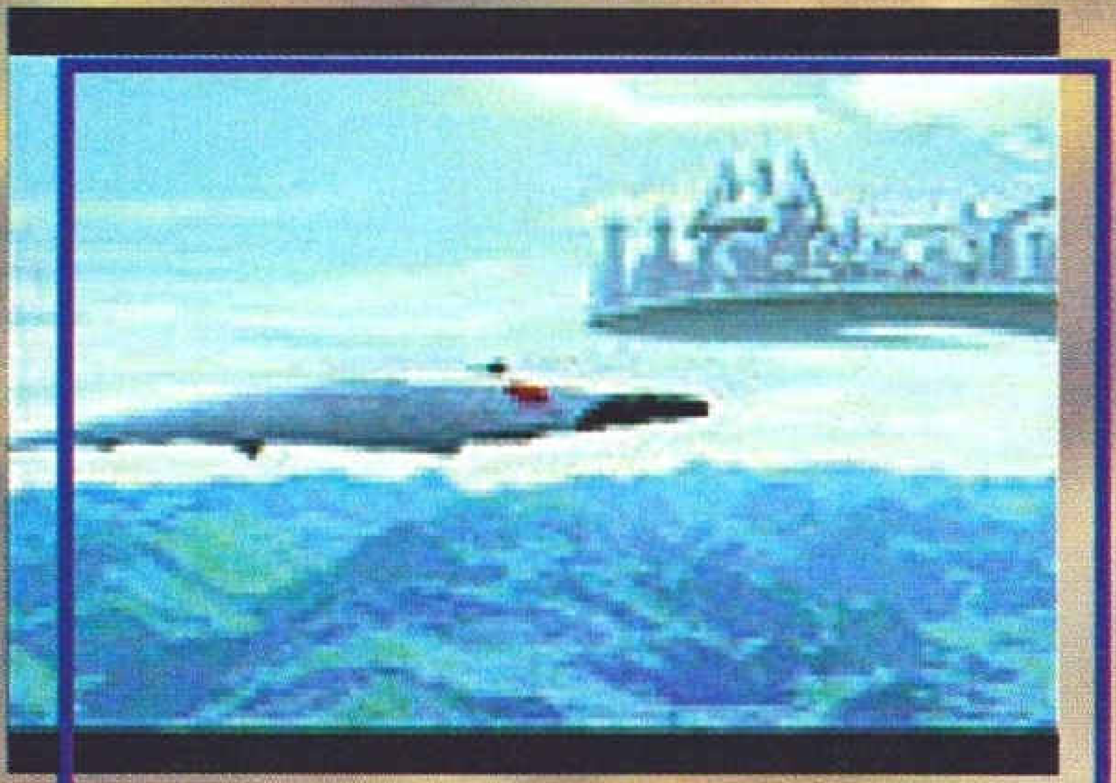
Primo impatto

L'introduzione, interamente in italiano, è abbastanza lunga e ci presenta delle premesse accattivanti. Superata questa fase, potremo accedere alla prima schermata di preparazione (alla quale ritorneremo dopo ogni missione). Qui potremo scegliere la missione alla quale partecipare e, più avanti, gli upgrade da assegnare alla nostra navetta.



Questa è la schermata che vi permette di potenziare la vostra astronave sfruttando i soldi guadagnati.

Il mezzo che vedete fa parte del convoglio che dovrete proteggere in questa missione. Sarete attaccati da tutti i lati, quindi attenzione!

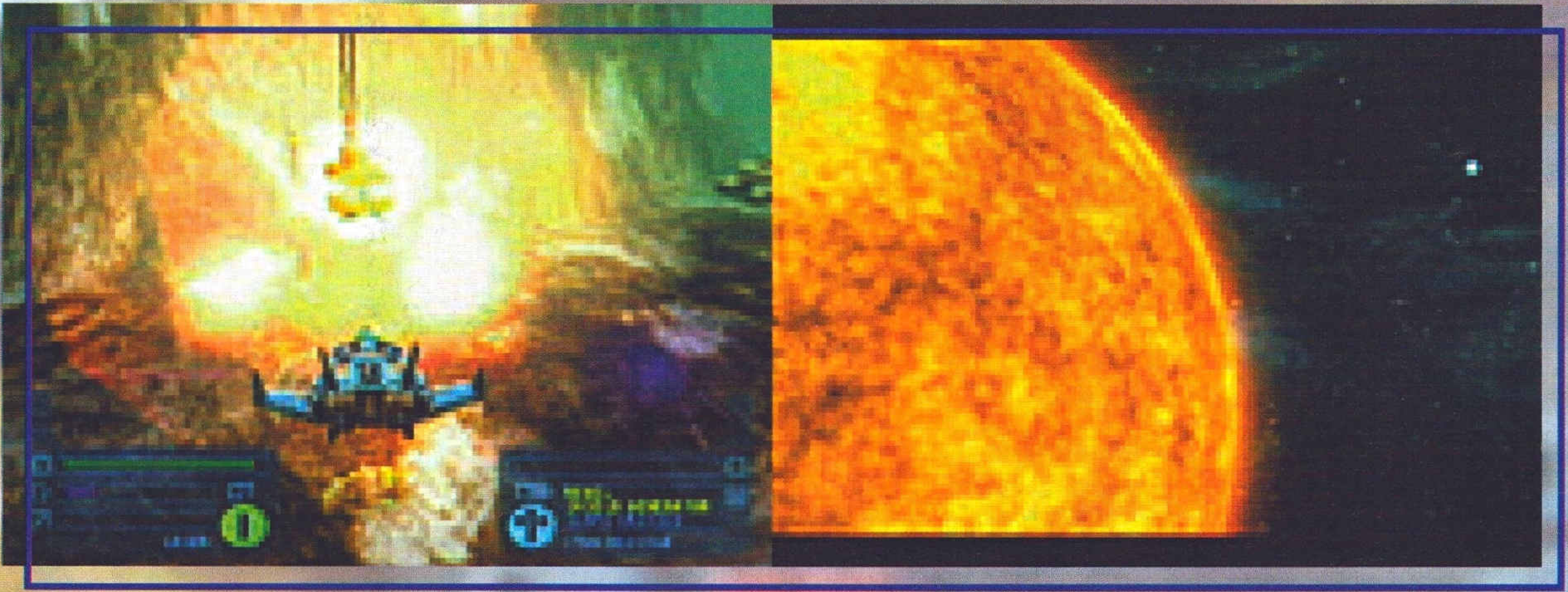


Quella che vedete è la famosa Red Sun, ovvero l'astronave che dà il titolo al gioco. Più avanti scoprirete qualcosa di molto interessante che la riguarda.

estrema colonizzatrice dello spazio, esploratrice di pianeti sconosciuti, per scoprire nuove forme di vita, nuove civiltà, nuovi mondi tondi, per arrivare là dove nessun uomo è mai arrivato prima (qualsiasi sia questo posto "dove mai nessun uomo è arrivato prima" senza dubbio sta diventando sempre più affollato). Tra le colonie che sono state fondate nello spazio scoperto dagli uomini, è però scoppiata una guerra, che vede un gruppo di ribelli perfidi & cattivi schierarsi contro la coalizione di mondi liberi. Cosa sperano di ottenere? E che ne so? Sta di fatto che voi prenderete (almeno all'inizio) le parti della coalizione di cui sopra, calandovi negli angusti panni del buon Valdemar. Ma chi è costui? Un tizio che si chiama come un personaggio di un racconto di Poe, direi. L'introduzione non specifica esattamente chi sia questo Valdemar, ma dice che, almeno per il momento, si trova a lavorare nelle miniere di uno sperduto pianeta dove le condizioni ambientali sono proibitive. Durante una notte di combattimenti spaziali, Valdemar, più o meno ignaro di quello che sta accadendo poche centinaia di chilometri sopra di lui, si sta riposando nella sua stanzetta. All'improvviso, mentre il nostro eroe ancora dorme, un misterioso globo di luce gli entra nella stanza; come se tutto ciò non fosse abbastanza sfacciato, l'affare gli entra pure nel corpo attraverso il... Indovinate? Il petto, cosa stavate pensando? A questo punto, Valdemar fa uno strano sogno, in cui un tizio non meglio identificato gli rivolge delle frasi sibilline riguardo la Red Sun, la nave ammiraglia della coalizione di mondi liberi. Chi sarà quell'individuo? Cosa si cela dietro le sue parole? Perché gli puzzava l'alito? A tutte queste domande dovrete trovare risposta nei panni di Valdemar.

Si tratta sempre di sparare

Qui comincia la vostra avventura, che vi porterà a combattere su diversi campi di battaglia, prendendo parte ad alcune schermaglie che saranno più o meno direttamente correlate alla guerra che fa da sfondo alla vicenda. Verrete introdotti ad una schermata il cui pieno significato diventerà palese più avanti



nel corso del gioco. Per la prima volta, dovrete preoccuparvi solo di scegliere la missione da affrontare dall'apposita lista. È possibile decidere da una lista limitata, che comprende un certo numero di avventure da portare a termine nell'ordine che preferite. Ovviamente, con il progredire nel gioco, potrete accedere a missioni nuove e mai viste prima. Come facilmente deducibile, la missione consiste nel portare a termine un dato compito nell'ambito del livello di gioco, e qui si viene al punto: Colony Wars - Red Sun è uno shoot 'em up in prima persona. A bordo di una navicella spaziale, dovrete svolgere mansioni di scorta convogli, distruzione obiettivi, protezione di postazioni e così via. I ribelli vi attaccheranno da ogni dove, e voi dovrete abbatterli per garantirvi la vittoria; non sempre, comunque, l'operazione di distruzione dei nemici sarà richiesta o necessaria al completamento dello scopo (anche se sarà sempre molto utile in tal senso). Avrete a vostra disposizioni diversi tipi di armamento, a partire dal classico sparo semplice (con munizioni infinite), per arrivare alle attrezzature più efficaci, che hanno i colpi contati e che potrete rimpiazzare comprandovele tra una missione e l'altra. Durante il gioco, potrete scegliere fra tre differenti visuali con le quali inquadrare il vostro mezzo; quella che ho trovato più comoda è senza dubbio la esterna, ma credo che sia questione di farci l'abitudine.

Il sistema di controllo è, tutto sommato, piuttosto tradizionale a abbastanza immediato: c'è un tasto per avanzare e uno per arretrare, mentre il direzionale controlla le direzioni laterali e l'innalzamento o l'abbassamento di quota. In breve, per andare più in alto, dovrete prima puntare il muso dell'astronave in su e poi premere il tasto di avanzamento. Detta così, può sembrare incasinato, ma è molto più facile di quanto non sembri.

Citavo poco sopra la possibilità di fare acquisti. Al termine di ogni missione vi verrà infatti corrisposto un pagamento sulla base di quanto bene avete completato la stessa; con i soldi così guadagnati potrete, tramite la solita schermata iniziale, accedere ad apposite sezioni che vi permetteranno di rimpiazzare i colpi sparati o, più avanti nel gioco, di comprare un'astronave dalle prestazioni migliori.

Alcune missioni vi saranno introdotte da un filmato, in cui vi verrà ulteriormente spiegato quale sarà il vostro scopo.

Gli inseguimenti nei canyon non sono molto comuni, ma hanno il proprio perché.

Spariamo su Colony Wars

Come giudicare questo nuovo titolo Psygnosis? In maniera tradizionale, direi, quindi partiamo pure dalla grafica. Che non presenta particolari pregi, a dir la verità. Intendiamoci, è ben più bella di quella già vista in G-Police 2, che presentava degli effetti davvero sgradevoli, ma comunque ha ancora ampi margini di miglioramento. I fondali, per quanto si possono vedere, sono abbastanza dettagliati; il problema è che il classico problema della PlayStation nell'aggiornamento dello schermo porta molti programmatori a buttarsi a

Playstation

In sostanza, un gioco che si lascia giocare, senza però far gridare al miracolo. La grafica poteva essere realizzata meglio, mentre il sonoro è davvero molto appropriato. Le missioni sono abbastanza varie e questo permette una longevità su buoni livelli. Il sistema di controllo, infine, consente una immediatezza ragionevole. Non è un brutto gioco, ma la Psygnosis può fare di meglio (almeno credo).

Playstation					
	Grafica	80	Giocabilità	80	81
	Sonoro	89	Longevità	85	

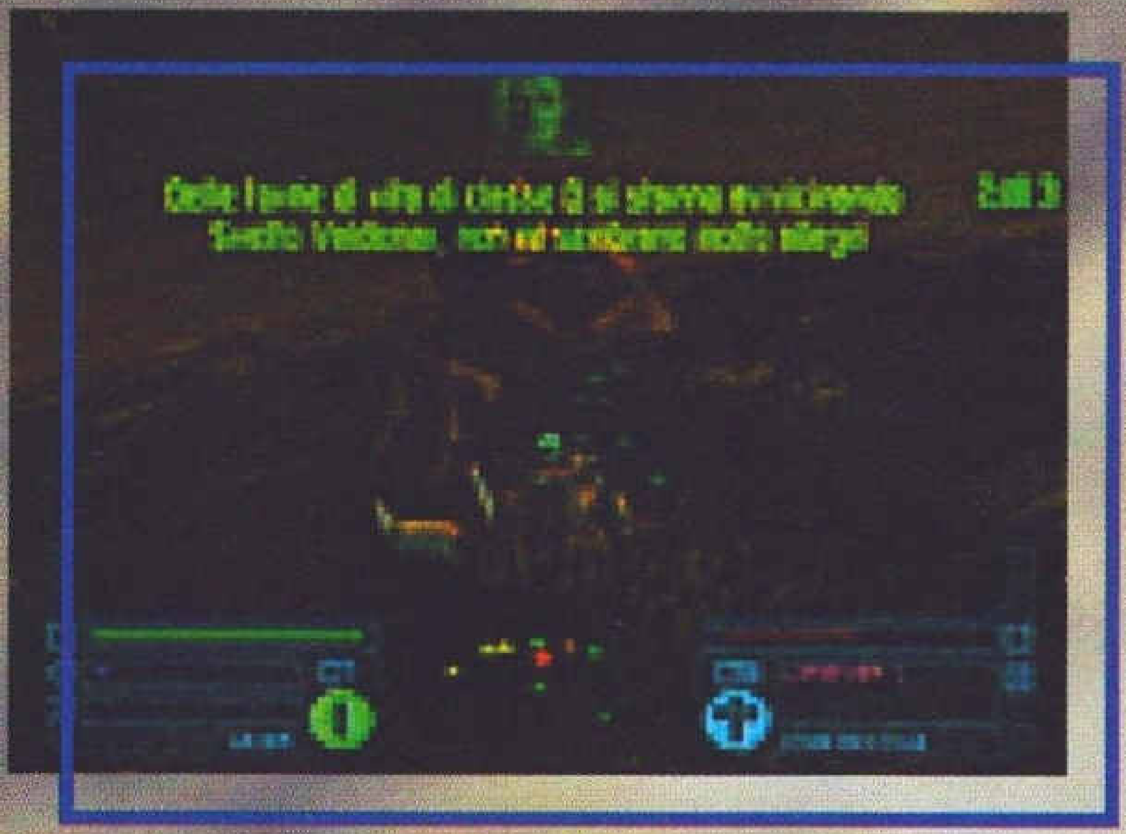
Colony Wars - Red Sun

Potendo scegliere

Non è che ci siano molti shoot 'em up spaziali in soggettiva per PlayStation, quindi vediamo di analizzare la categoria in un'ottica più ampia. Parlando di giochi in prima persona, non posso non citare l'incredibile Quake 2, una conversione che ha del miracoloso. Potrei citare anche G-Police 2, il gioco che più somiglia a Colony Wars, ma a me non è piaciuto granché... Se preferite invece gli sparatutto più tradizionali, i migliori che possiate trovare su PlayStation sono probabilmente Einhander e R-Type Delta.

pesce sull'effetto fogging, come è accaduto anche in questo gioco. A parte il fatto che, come dimostrato da alcuni giochi, non si tratta di un problema insormontabile, in questo caso la "nebbia" si manifesta anche quando ci si trova in ampi spazi aperti (dove avrebbero potuto piazzare un fondale) e causa talvolta dei problemi, perché occulta dei mezzi o delle posizioni importanti per la missione. Nota di merito, invece, per il sonoro, che si rivela essere davvero appropriato. Ovviamente, ogni livello ha la propria musichetta di sottofondo e bisogna ammettere che fa il suo dovere senza alcun problema, anzi. L'accompagnamento acustico, in genere, fa molto space opera e sembra proprio di ritrovarsi in un film del genere.

La giocabilità non è malaccio, ma presenta alti e bassi. Cominciamo dai bassi, così ci togliamo il pensiero. Una discreta parte dei problemi che si hanno nel giocare è data dall'effetto fogging di cui sopra, che impedisce di rendersi conto all'istante dei propri obiettivi. Inoltre, il radar è piuttosto impreciso e, talvolta, non esiste un sistema univoco per sapere dove dobbiate andare. Inizialmente, i progressi sono molto lenti e ci metterete un bel po' di missioni a vedere delle astronavi consistentemente migliori di quella con cui inizierete. Le missioni, da eseguirsi in ordine sparso, possono dare un'impressione un insieme caotico e fastidioso. Gli alti, invece, possono ritrovarsi nella buona varietà di missioni, nella trama accattivante e nel sistema di controllo complessivamente ben congegnato, che consente un'immediatezza notevole. Quelle libertà nelle missioni che può non piacere a qualcuno potrebbe invece essere gradita ad altri. In sostanza, direi che questo Colony Wars - Red Sun è complessivamente un gioco di qualità media, nel senso che non si distingue particolarmente né nel bene né nel male. Gli amanti del genere, che saranno disposti a passare sopra i difetti precedentemente esposti, potrebbero trovarvi motivo di giocarci fino alla fine. Per quanto riguarda gli altri, non credo che questo titolo farà loro cambiare opinione. Su PlayStation ci sono indubbiamente degli sparatutto migliori (date un'occhiata al box apposito per maggiori dettagli), ma questo può presentare qualche elemento di diversità in grado di renderlo relativamente accattivante per qualcuno. Se non sapessi che sarà difficile, mi verrebbe da scrivere un odioso "provatelo prima di comprarlo"... L'ho scritto, eh?



L'alieno che vedete è piuttosto aggressivo e attenterà alla vita di qualcuno che voi dovete proteggere.

Bel botto, eh? Le esplosioni sono molto coreografiche, ma tendono a somigliarsi un po' tutte.

In questa missione dovrete farvi strada nei canyon e distruggere le installazioni nemiche. Occhio agli attacchi alle spalle...

Voto 71

Titolo
Virtua Cop 2

Descrizione
Tiro a segno antico

Giocatori
1-2

Casa Software
Sega

Virtua Cop 2

Non potrei giurarci, ma una volta i produttori di software avevano una dignità da rispettare...

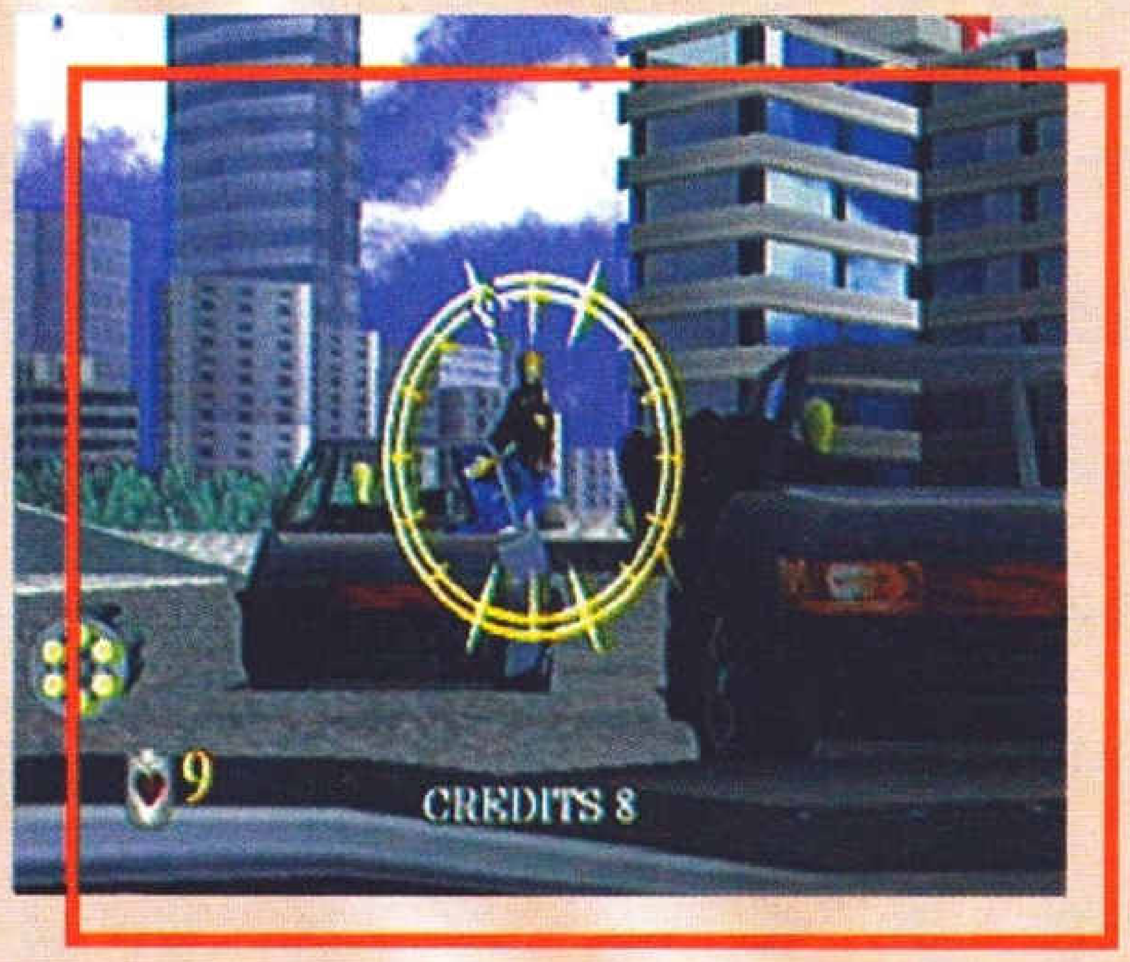
Ci sono misteri che non ci è dato risolvere. Per esempio, prendete un vecchio coin-op Sega di medio successo (esagerando) e convertitelo per Saturn. Tenendo conto che per godere appieno di questo titolo è necessario possedere un accessorio non molto diffuso, quanti soldi potrà mai aver realizzato la conversione? Sicuramente avranno coperto i costi e avranno pure messo via qualcosa per i tempi più duri. Ma il successo riscosso con la versione Saturn sarà stato tale da convincere i dirigenti Sega a far produrre anche una versione per Dreamcast senza cambiare di una virgola il codice? Evidentemente sì...

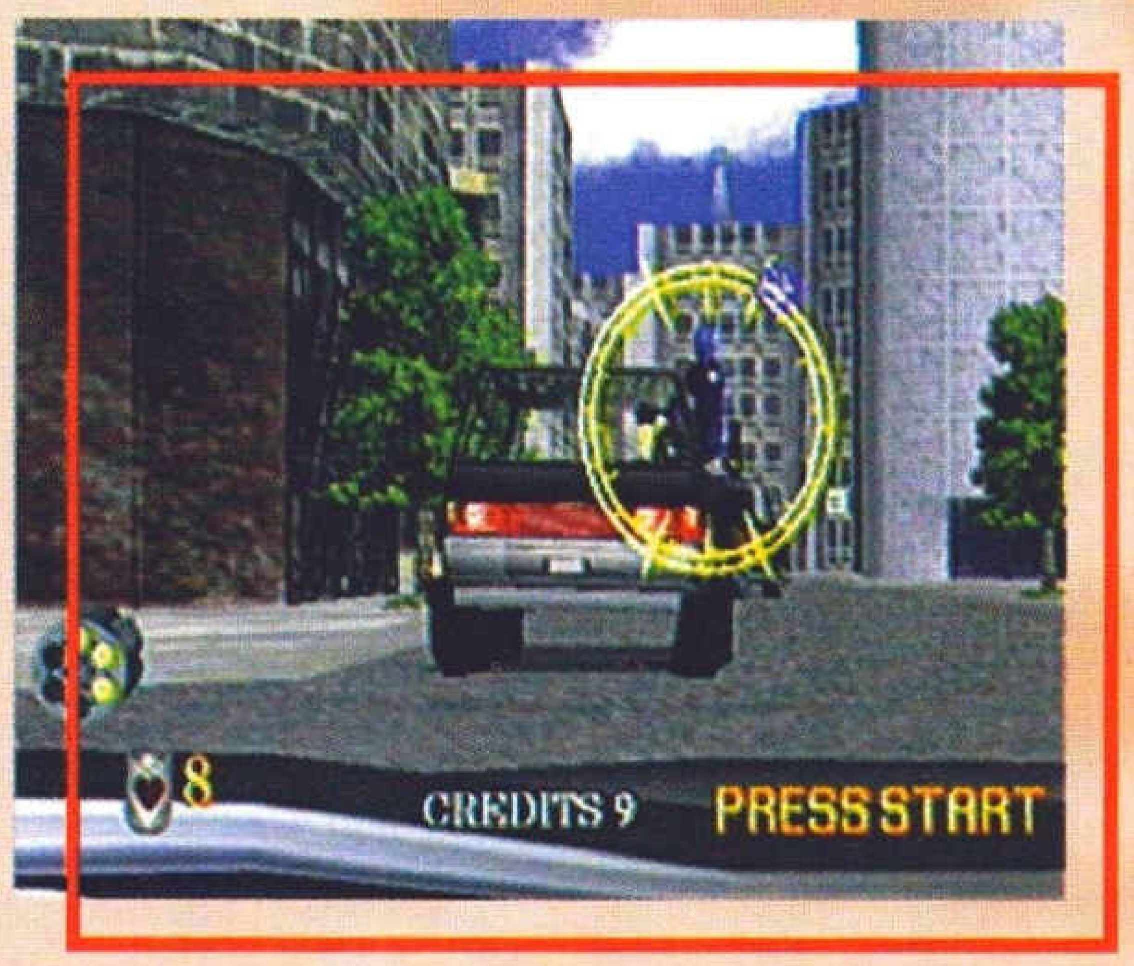
Io questo l'ho già visto...

Virtua Cop è un titolo di una semplicità disarmante. Si imbraccia l'apposita pistola posticcia (sempre che l'abbiate comprata, se non

Primo impatto

Drammatico. Credevo di aver fatto un salto nel passato (nemmeno tanto remoto) e di avere davanti un Dreamcast. A parte questo, Virtua Cop 2 è eccezionalmente semplice e intuitivo. Non ci sono regole da imparare o meccanismi da afferrare, si spara e stop.





Dreacmast	Grafica	69	Giocabilità	82	71
	Sonoro	65	Longevità	79	

l'avete dimenticatevi questo gioco perché perde di qualsiasi significato) e ci si tuffa nell'azione, che riprende le gesta di un simpatico poliziotto del futuro prossimo venturo (o di una coppia di poliziotti nel caso si decida di giocare in due). Il compito del giocatore sarà quello di eliminare tutti i criminali che via via appariranno sullo schermo evitando di colpire i passanti o gli ostaggi. La difficoltà del tutto è costituita dal fatto che codesti malviventi sono tutti rigorosamente armati e ci tengono tutti sotto tiro: attorno a questi comparirà una specie di cronometro che ci segnala quanto tempo rimane prima che il "bersaglio" ci crivelli di colpi. Quando il timer raggiunge lo zero il tizio inquadrato fa fuoco levandoci automaticamente una vita. Il gioco praticamente è tutto qui: non ci sono tasti da pigiare per schivare i proiettili (come nella maggior parte dei titoli di questo genere, del resto), ci sono decisamente pochi "extra" da raccogliere (e tutti molto ben nascosti, dato che appaiono colpendo elementi del fondale non segnati in alcuna maniera) e si può contare sui classici boss di fine livello per spezzare un po' il ritmo. I già citati extra comprendono rarissimi bonus che ripristinano parzialmente l'energia e meno rare (ma comunque poco frequenti) armi che si vanno a sostituire brevemente alla pistola standard e che comunque non servono a moltissimo. Di quando in quando (solitamente una volta per sezione) ci verrà chiesto di scegliere tra due percorsi differenti che ci porteranno allo stesso punto: nessuna delle due strade sembra mai più lunga o più difficile dell'altra, tant'è che alla fine scegliere tra la destra o la sinistra serve semplicemente ad alleviare la noia che inevitabilmente subentra dopo un po' in questo genere di giochi.

Dreamcast

Argh... Non posso essere completamente sicuro, ma scommetto che se mettessi fianco a fianco un Dreamcast e un Saturn con Virtua Cop 2 non riuscirei a riconoscere l'uno dall'altro. Se VC 2 fosse stato un capolavoro di quelli capaci di resistere all'assalto del tempo ciò non sarebbe stato male, ma visto che abbiamo a che fare con un gioco che all'epoca era mediocre il risultato è qualcosa di veramente sconvolgente (in negativo). Non riesco a capire il significato oscuro dietro a questa release, forse un gruppo di fanatici dediti al culto di Virtua Cop ha chiesto a gran voce una nuova versione (peraltro identica alla vecchia)? Credo che questo rimarrà un mistero a lungo... Non ci rimane che contemplare questo onesto giochino (tutto sommato non è malissimo, è solo molto semplice e tecnicamente risibile, ma giocare si lascia giocare) e sperare che episodi come questo non si verifichino più. Non troppo spesso almeno.

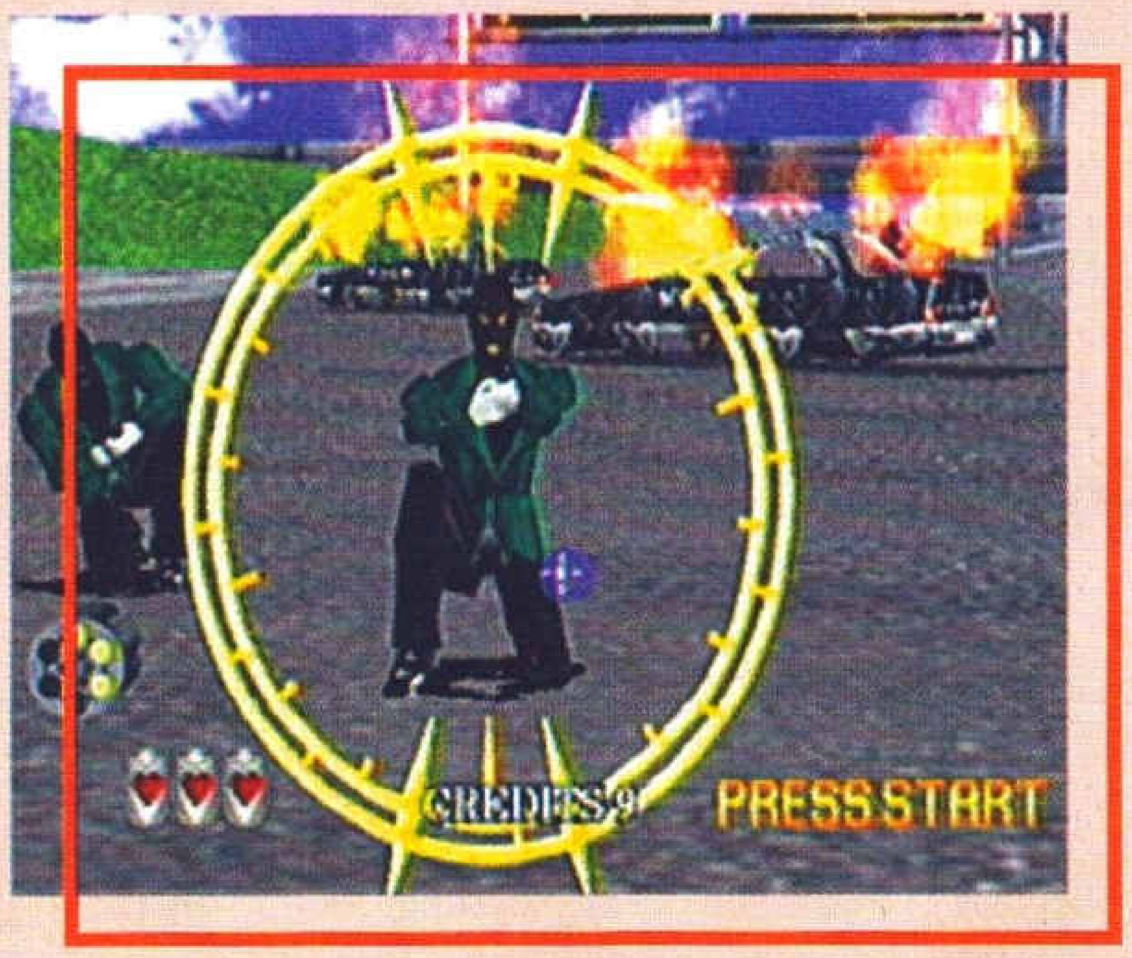
Potendo scegliere

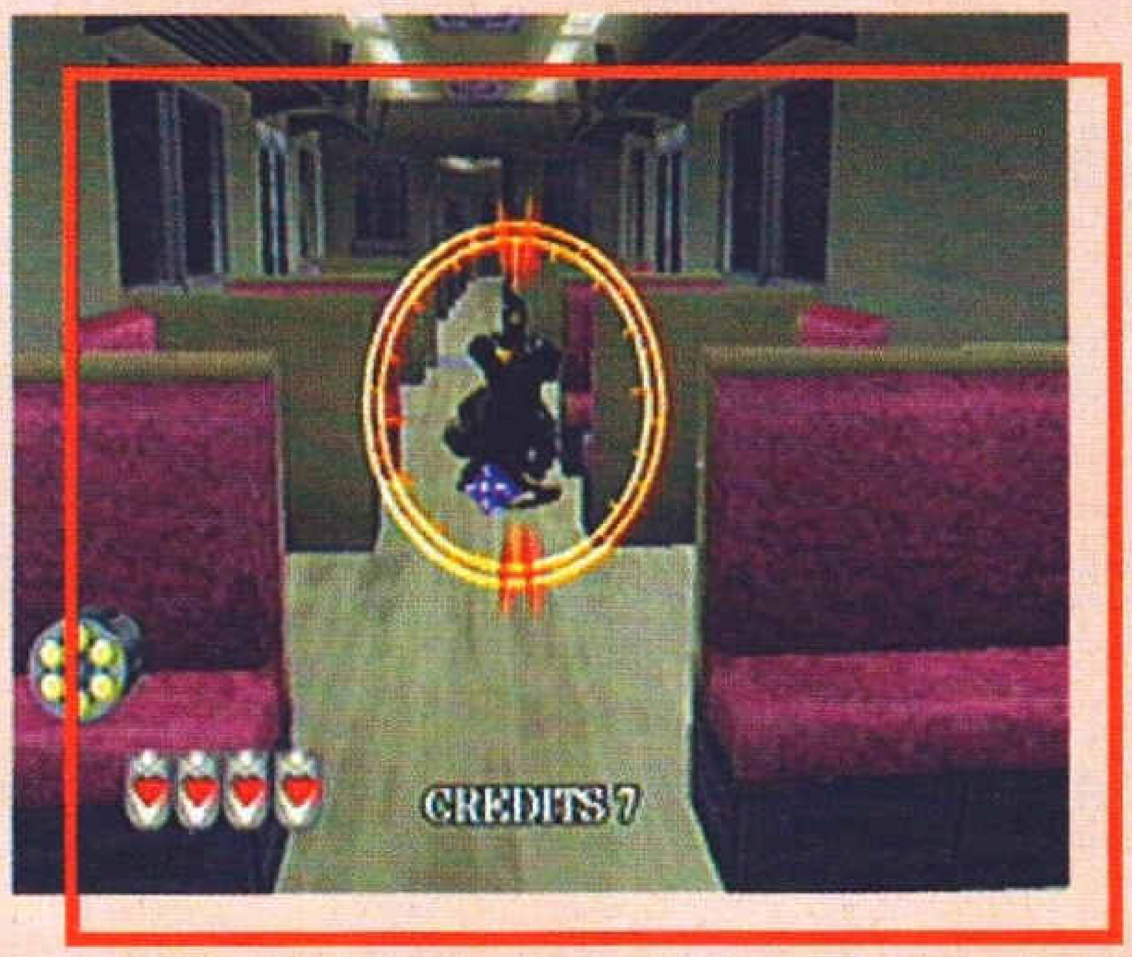
Che domande. Se proprio dovete comprarvi un gioco che sfrutti la pistola del Dreamcast mettete le mani su House of the Dead che offre una modalità di gioco più interessante e una realizzazione tecnica infinitamente superiore (ci vuol poco). Se già lo avete tenetevi i soldi e aspettate tempi migliori...

L'enigma

Il particolare più interessante di tutto Virtua Cop è probabilmente il dubbio che sorge contemplando la realizzazione tecnica. E' codice scritto da zero? E' la versione Saturn trasportata su Dreamcast? Oppure (ed è la tesi più drammatica e purtroppo la più credibile) è il "port" della versione PC, visto che all'avvio del gioco compare il simbolo di Windows CE? Francamente spero che la terza ipotesi non corrisponda alla verità, anche perché se proprio devo giocare col Dreamcast gradirei provare dei titoli studiati per sfruttare questa console, altrimenti accendo direttamente il PC... Certo, è necessario pensare anche a tutte le persone che hanno un Dreamcast e non hanno un PC, ma credo che questi potrebbero essere più contenti vedendo conversioni belle di giochi belli, non questo genere di cose...

In buona sostanza, Virtua Cop 2 ha la faccia di un gioco vecchio di cinque anni tondi, ma per lo meno si lascia giocare senza grossi problemi. A me è anche sembrato incredibilmente facile: sarò diventato troppo bravo io? Ho giocato su un televisore troppo grande? Non stavo abbastanza lontano dallo stesso? Chi può dirlo...





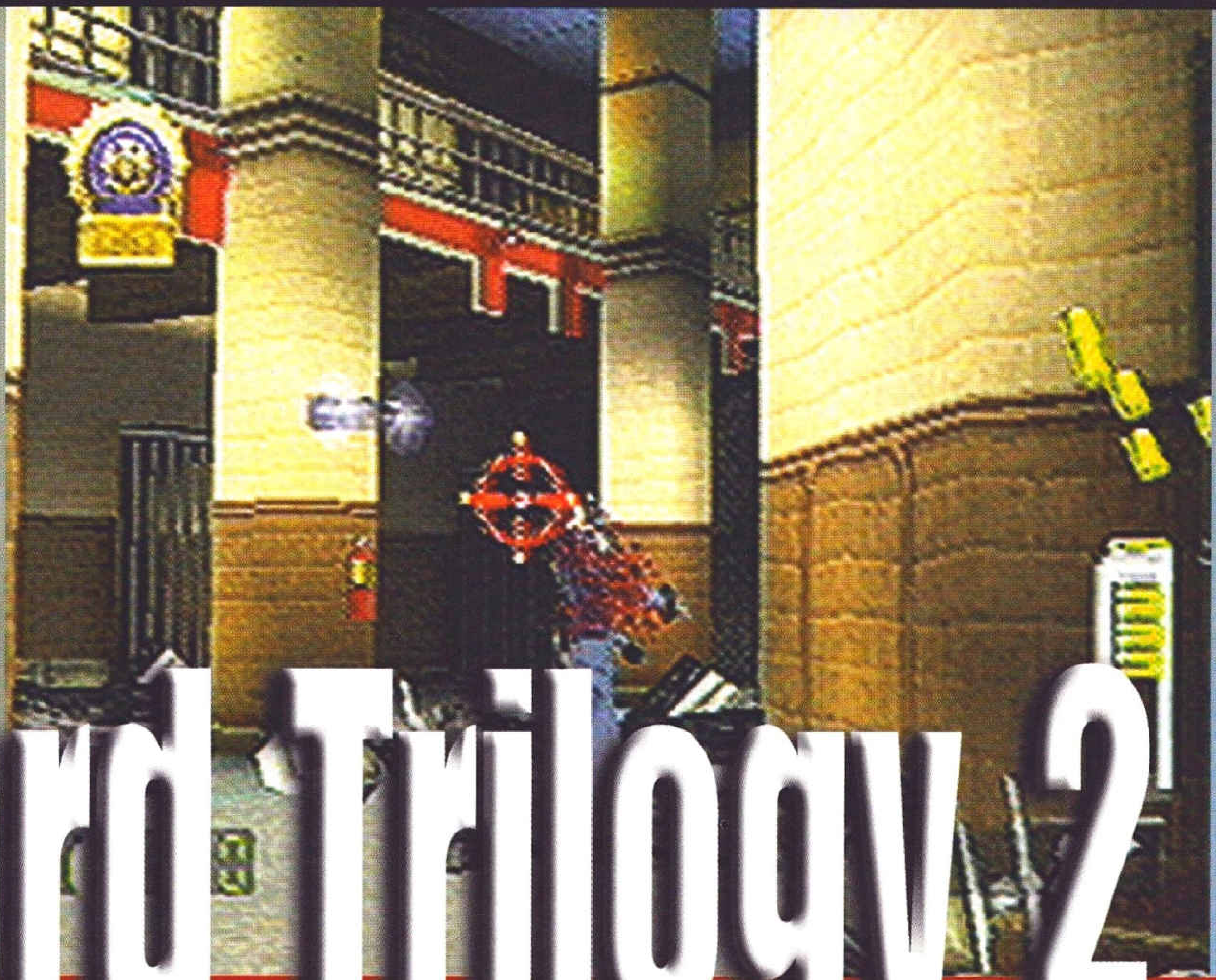
Voto 90

Titolo
Die Hard Trilogy 2 - Viva Las Vegas

Descrizione
Tre giochi in uno

Giocatori
1

Casa Software
Fox Interactive



Die Hard Trilogy 2

Immeginate un tizio qualsiasi, con un po' di crisi personali e una sgradevole tendenza ad attirare i casini più impensabili su di sé...

Il ritorno di McClane

In effetti, la descrizione del personaggio di cui sopra sembrerebbe calzare a pennello all'eroe di un videogioco d'azione. Non tanto per la fantomatica introspezione psicologica, ma perché le situazioni in cui si viene a trovare sono ideali per trarne un titolo con tutti i crismi. John McClane è proprio questo tipo di personaggio. Interpretato da Bruce Willis, McClane è un poliziotto che riveste il ruolo di protagonista nei tre Die Hard, pellicole note in Italia (nell'ordine) come Trappola di Cristallo, 58 Minuti per Morire e Die Hard - Duri a Morire. In tutti e tre i casi, McClane si ritrova in situazioni alquanto spinose nelle quali sono coinvolti gruppi di criminali di varia natura e che vedono spesso la moglie del nostro eroe (il rapporto tra i due ha alterne fortune nel corso della trilogia) passare un brutto quarto d'ora. Come vuole la tradizione nei film degli eroi duri ma teneri made in USA, però, il buon John riesce sempre a cavarsela più o meno bene, abbattendo un'orda di nemici, facendo fuori il capo dei cattivi e salvando la sua dolce metà. Non manca quella dose di humor un po' divertente e un po' disilluso tipica dei film di Bruce Willis (e che mi ha fatto amare L'Ultimo Boy Scout, non so se l'avete presente)(devo

Primo impatto

Se scegliete la modalità Movie, verrete introdotti a uno dei classici filmati di moda su PlayStation, e sarete poi lanciati nell'azione. Le tipologie dei livelli che vi troverete ad affrontare si alternano per tutto il corso del gioco, e nessuna delle tre modalità presenta problemi di apprendimento. Tutte e tre le varietà di gioco sono semplici da affrontare e divertenti da giocare, il che contribuisce ad una prima impressione decisamente confortante.

andare in bagno... mi accompagni? Il dottore dice che non posso sollevare pesi... NdMAO). Sono passati più di due anni dall'uscita del primo Die Hard Trilogy, ovvero, il primo gioco ispirato alla saga cinematografica di McClane; al tempo, il titolo in questione riuscì a riscuotere pareri positivi più o meno da tutti ed ecco quindi l'immancabile sequel...

Duro ma molle

Die Hard Trilogy 2 si presenta più o meno come il primo episodio, consentendo al giocatore di scegliere fra tre modalità di gioco base. Il modo di affrontarle dipende dalla variante per la quale opterete, da scegliersi tra la Movie mode e l'Arcade mode. Nella prima dovrete ripercorrere la storia del gioco (che è una delle tipiche avventure di McClane: il nostro eroe, che vive una vita a base di pizza fredda in un appartamento squallido, viene invitato ad una festa in un carcere appena inaugurato e succede il finimondo), alternando le tre modalità attraverso i vari livelli. L'Arcade mode vi permette di scegliere una singola modalità e giocarne tutti i livelli in successione. Sarà come giocare il Movie mode epurato delle due modalità che non avete selezionato. Ma quali sono le modalità in questione? Andiamole a vedere. Quella con la quale si comincia è un gioco arcade in terza persona. Muovete McClane un po' come fareste con Lara Croft e lo spostate attraverso le varie locazioni che si troverà ad esplorare. John dovrà ovviamente massacrare tutti i nemici che gli si pareranno davanti. Per fare ciò, potrà usare la propria pistola a colpi infiniti oppure una serie di armi che troverà sul posto e che avranno le munizioni limitate. Non mancano icone per recuperare l'energia perduta e semplici enigmi da risolvere (azionate l'interruttore per aprire la porta e via di questo passo).

La seconda modalità è uno shoot 'em up in soggettiva in stile Virtua Cop (o Time Crisis se preferite). Sullo schermo comparirà un mirino, che dovrete usare per colpire i nemici che si avvicenderanno davanti a voi. Avrete un certo numero di munizioni nel caricatore e dovrete rimpiazzarle (ma sono infinite) una volta che le avrete sparate tutte. Lo schermo si muoverà, cambiando locazione, man mano che annientate tutti i nemici di una determinata zona.

L'ultima modalità di gioco è un semplice gioco di guida, nel quale, pilotando un'auto, dovrete girarvi dei livelli alla ricerca di qualcosa o nel tentativo di speronare a morte un nemico. Anche qui abbiamo vari bonus, tra cui quelli per guadagnare tempo supplementare.

Potendo scegliere

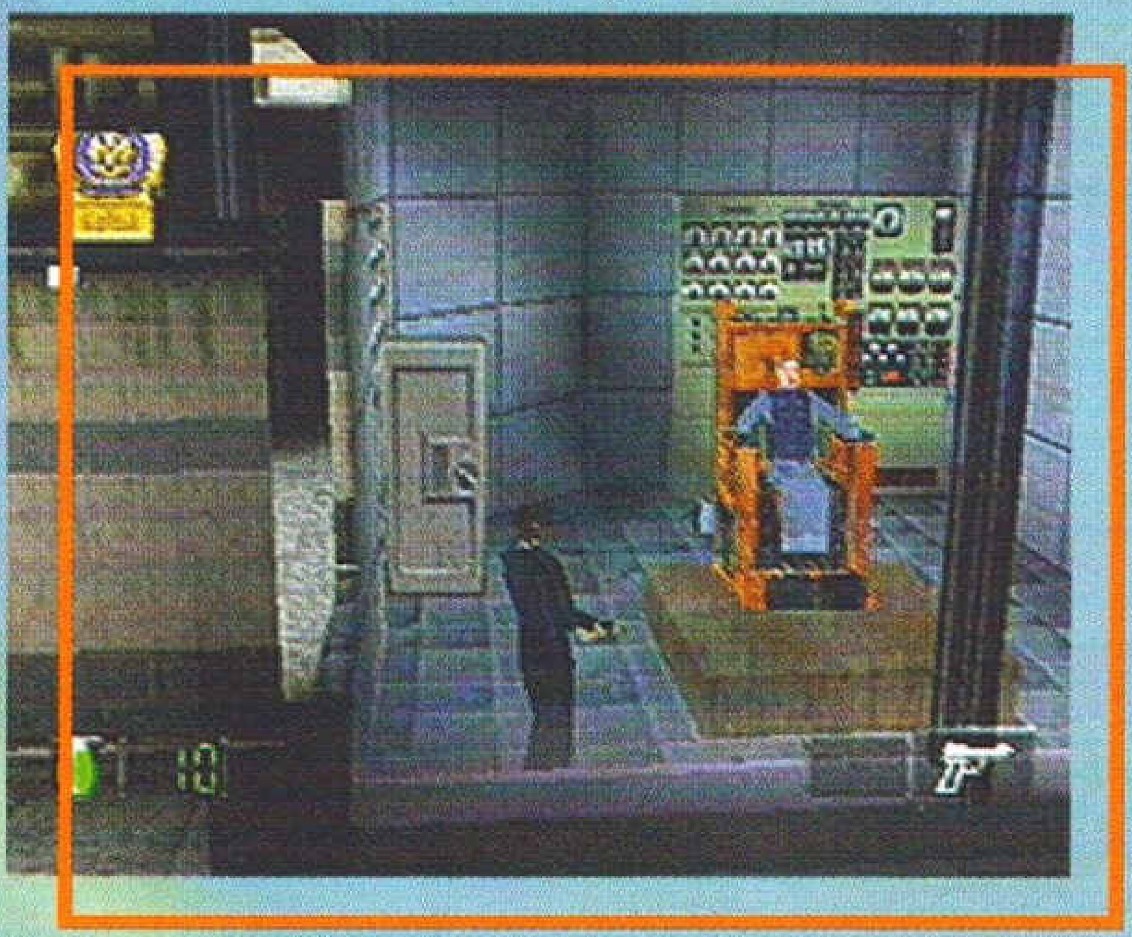
E adesso cosa scrivo? Non mi vengono in mente molti giochi multigenere su PlayStation, e penso che Die Hard Trilogy 2 abbia pochi concorrenti. Certo, nell'ambito ristretto di una singola modalità, è possibile trovare parecchi titoli in grado di rivaleggiare con il prodotto della Fox, ma nessuno riesce ad amalgamare altrettanto bene differenti tipologie di gameplay così diverse fra di loro. Se escludiamo il primo Die Hard Trilogy, eh.

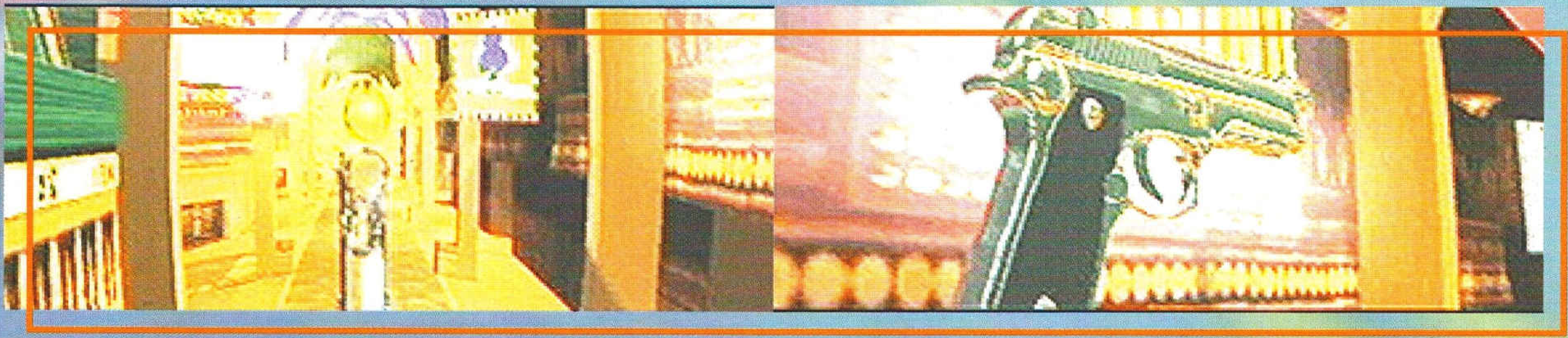
Muore o sopravvive?

Dal punto di vista grafico, Die Hard Trilogy 2 si difende decisamente bene, anche se ha qualche difetto. Innanzitutto, i personaggi sono un po' troppo blocchettosi, anche se le animazioni risultano di buona qualità. Nella modalità "adventure" la telecamera inquadra sempre e comunque una determinata porzione di schermo, indipendentemente dalle effettive dimensioni del luogo in cui si trova il protagonista. Questo significa, in sostanza, che potrà capitarvi di vedere aldilà di alcuni muri semplicemente mettendovi in una posizione opportuna. Come al solito, invece, ben realizzati i filmati di intermezzo.

Il sonoro fa il suo dovere come si deve. Le musiche fanno molto Die Hard e gli effetti sono in tema e appropriati. Qualitativamente buono e quantitativamente enorme il parlato che condisce i succitati filmati.

La giocabilità ha un suo perché nella commistione di generi che questo gioco propone. Tutte e tre le modalità, pur essendo divertenti, non sono, se prese singolarmente, paragonabili ai grandi capolavori del genere. Tuttavia, il loro amalgama riesce sorprendentemente bene e il livello di difficoltà ben calibrato contribuirà non poco a farvi stare attaccati a questo gioco per un ragionevole lasso di tempo.





Tutti gli omini del presidente

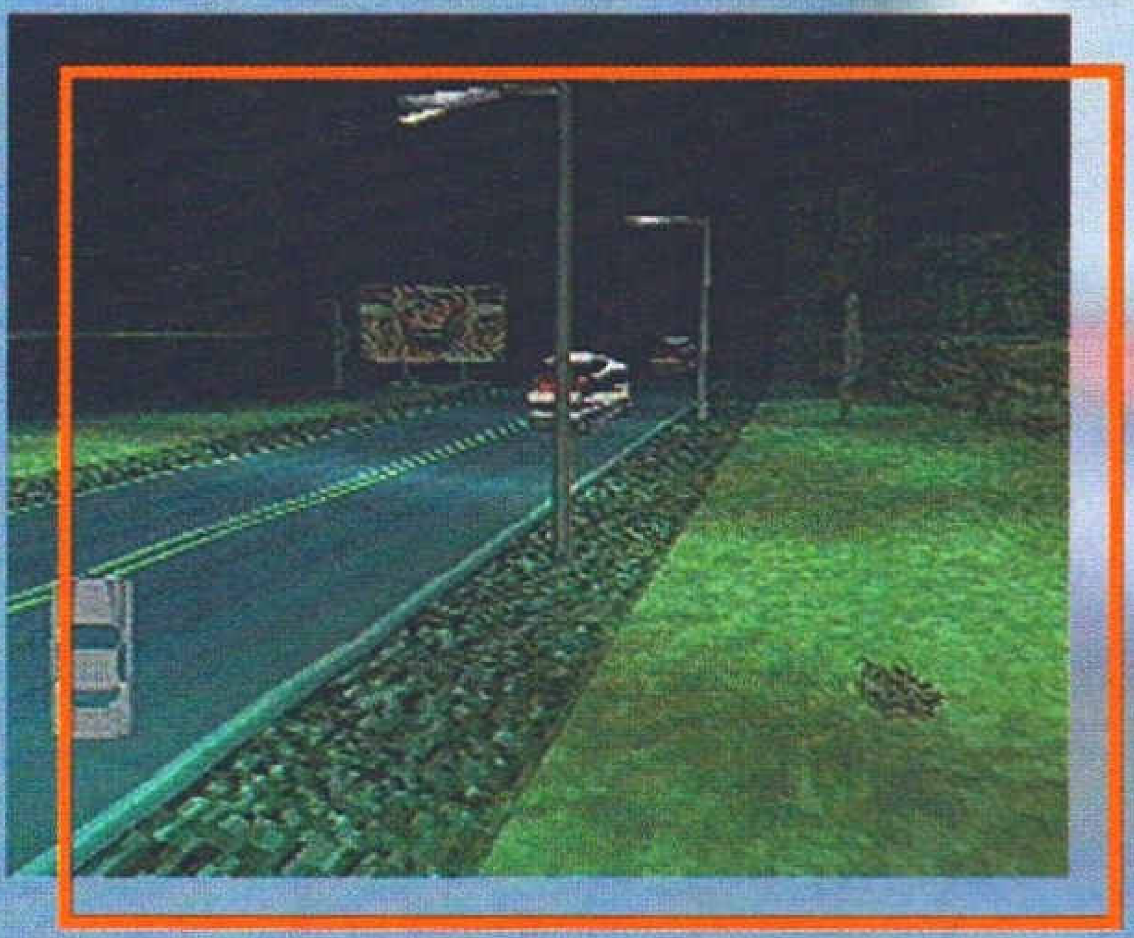
In Die Hard Trilogy fanno la propria comparsa parecchi personaggi, uno solo dei quali (che io sappia) preso dalla serie cinematografica. Ecco una veloce carrellata degli stessi.
Il detective John McClane è un uomo con un problema: si trova sempre con la persona sbagliata al momento sbagliato. Intorno a lui succedono sempre degli avvenimenti più o meno catastrofici. Per fortuna che il nostro eroe sa cavarsela più che bene, anche perché è interpretato da Bruce Willis.
Kenny Sinclair, oltre a chiamarsi come un glorioso computer, è un vecchio amico di John, da prima dei tempi dell'Accademia di Polizia. Ora, però, è da un po' che i due non si vedono.
Reese Hoffman, trasferitosi in America dall'Austria all'età di tre anni, è un milionario che deve solo a se stesso la propria fortuna. Purtroppo, le cose non gli stanno andando molto bene e si trova ora sull'orlo della bancarotta.
Elena Goshkin è la ragazza di Reese, oltre che una fotomodella di notevole fama ed un'ex spia cecoslovacca (il suo arruolamento risale a prima della caduta del Muro di Berlino). Avendo fondato l'impresa di Hoffman insieme a questi, si trova anch'ella in grave pericolo economico...
Il vero nemico del gioco è Amir El Kahr, un terrorista mediorientale versato nell'arte della guerra, sia teorica che pratica. È ricercato da molti governi, e ora la sua strada ha incrociato quella di McClane...
Infine, Viktor Rashenko è un ex membro dei corpi speciali sovietici; incarcerato per aver ucciso un ufficiale, è stato liberato con la caduta dell'Unione Sovietica ed ha formato un team di mercenari tutto suo. Anche lui si

Personalmente, trovo che il modo migliore di affrontare Die Hard Trilogy 2 sia tramite il Movie mode, che unisce tutte e tre le varianti in un'unica partita, ma, anche prese da sole, queste possono essere un buon diversivo. La fedeltà con la quale viene riprodotta l'atmosfera dei film non è assoluta ma è buona e potrebbe essere un'attrattiva notevole per chi ama la saga. Insomma, abbiamo il nostro buon McClane ridotto a un relitto umano, che si ritrova in una situazione incasinatissima proprio quando spera che la fortuna inizi a girare dalla sua parte, ci sono i terroristi, ci sono litri di sangue da versare ed è pure divertente.

Che volete di più? Certo, no si tratta del gioco che vi cambierà la vita, ma senz'altro ha delle buona qualità da mettere in mostra; ne consiglio l'acquisto ai fan della saga di Die Hard e agli amanti dei giochi d'azione multigenere.

PlayStation

Die Hard Trilogy 2 si presenta con un buon supporto grafico/sonoro e ripropone la stessa giocabilità che aveva contraddistinto il suo predecessore. Si tratta quindi di un titolo di buona qualità, in grado di impegnare a lungo grazie al livello di difficoltà ben calibrato e di mantenere vivo l'interesse in virtù della fusione di tre generi differenti.



PlayStation					
	Grafica	88	Giocabilità	92	90
	Sonoro	90	Longevità	92	

"Havvi da narrare la histraordinaria historia de maligni incantesimi, mortali ingannamenti, epici duelli et accadimenti tali che mai umano occhio ebbe a vedere et mai umana mano principiò a giocare."

SOLO PER PLAYSTATION

SQUARESOFT

Non è una favola dove vissero tutti felici e contenti. E' una lotta per il potere. Di padri contro figli. Di figli contro padri. Di tutti contro tutti. E' un'avventura senza fine, tra incantesimi, inganni, esplorazioni, due scenari, tre tipi di combattimenti (Duel, Team, Strategic), decine di armi e migliaia di brutte sorprese. E' una guerra di famiglia tutta da vivere e da giocare. (Da giocare, abbiamo detto, non da imitare.)

PlayStation

OLTRE 600 VIDEOGAMES

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it © 1999, 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and the SQUARESOFT Logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. SAGA FRONTIER is a trademark of Square Co., Ltd.

Voto 94

Titolo
Legacy of Kain 2 - Soul Reaver

Descrizione
Arcade-Adventure 3D

Giocatori
1

Casa Software
Eidos Interactive

Soul Reaver

Quando qualcuno osa sfidare Kain, la paga davvero cara...

E Raziel è solo uno dei tanti che ha dovuto pagare lo scotto di questo affronto. Andiamo con ordine e vediamo come sono andate le cose...

La storia è una sorpresa...

Tutto ebbe inizio un centinaio di anni fa, in un giorno come tanti, quando Raziel decise di mutare il suo aspetto senza aspettare che le nuove trasformazioni della razza fossero provate - e approvate - dal supremo maestro Kain. Il Sommo non gradì l'affronto e deturpò quelle ali, prima motivo d'orgoglio e ora trasformatesi in un'atroce sofferenza. Il traditore venne fatto gettare nel fiume dell'oblio, dove le anime dei dannati lo stavano aspettando. Il fato decise, però, di riservare un'altra possibilità a Raziel che, guidato dalla saggia voce dell'Anziano, cominciò una nuova vita, dedicata esclusivamente alla ricerca di Kain...

... Il gioco è un gioco...

È finalmente arrivata sugli scaffali di tutti i negozi di questa Terra, la conversione di uno dei titoli per PlayStation più riusciti che il 1999 sia stato in grado di regalarci. Legacy of Kain II - Soul Reaver è un ottimo gioco di esplorazione in tre dimensioni, che fonde elementi di esplorazione e puzzle di vario genere a delle massicce dosi di sana azione. Lo scopo del gioco è quello di aiutare Raziel a eliminare il crudele Kain... niente di più semplice e immediato, non trovate? Per arrivare allo scontro finale, sarete costretti a passare per una moltitudine di livelli - tutti appartenenti al reame di Nosgoth -, affrontando tutti i vostri fratelli: vampiri rinnegati che hanno perso anche il più piccolo barlume di dignità.

... e il cioccolato?!?

Come apprenderete dallo stupendo filmato introduttivo, Raziel ha perso tutto lo splendore che lo aveva caratterizzato in vita (sempre che un vampiro si possa considerare vivo...) e si ritrova, purtroppo per lui, con un corpo su cui potrebbe tranquillamente comparire un bel cartello "lavori in corso". Durante il

Primo impatto

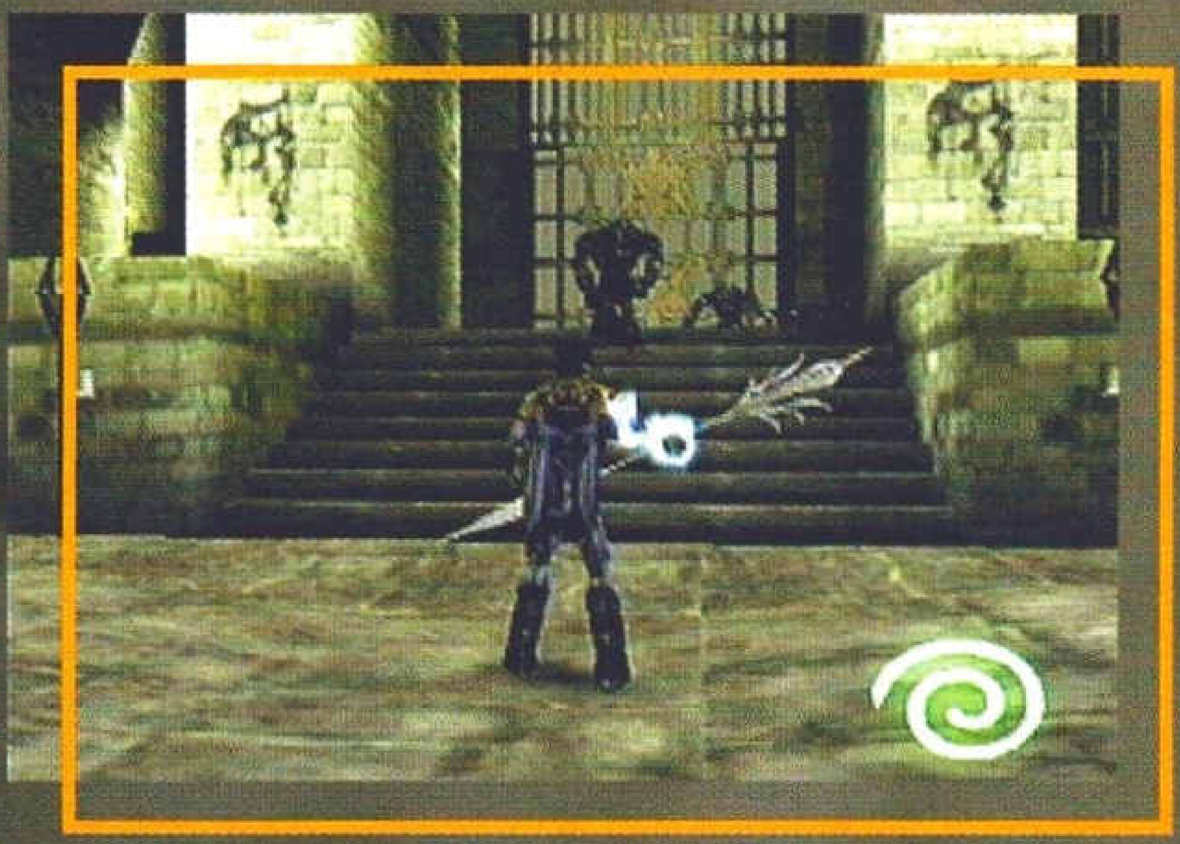
Affascinante, ecco cosa penso di Soul Reaver... E questa incarnazione di Raziel è stupenda anche sotto il punto di vista grafico. Vi rimando al commento per le impressioni finali

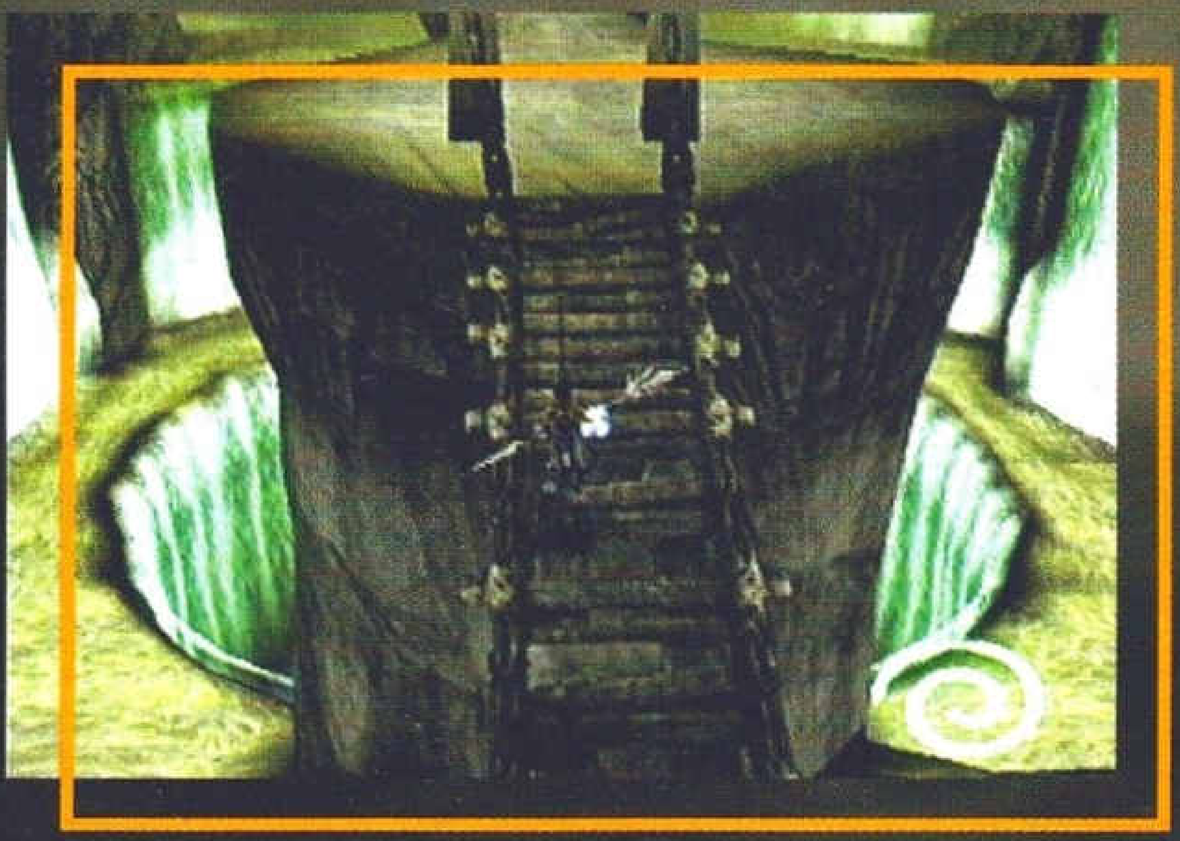
Dreamcast					
	Grafica	93	Giocabilità	92	94
	Sonoro	90	Longevità	90	

vostro incedere potrete attraversare dei portali che vi consentiranno di lasciare la vostra dimensione - quella dei morti - per entrare nel regno dei vivi. Se nella prima siete praticamente invulnerabili, nella seconda siete come dei conigli in uno sconfinato prato verde... mentre nel cielo svolazzano allegramente dozzine di aquile e falchi. L'unica cosa che vi resta della vostra precedente vita sono le ali e i vostri artigli: le prime, atrocemente deturpate dal vostro ex-sovrano, potranno essere utilizzate solamente per planare (alla Spyro, per intenderci... ah, già qui siamo su Dreamcast) mentre i vecchi artigli, aggressivi come non mai, serviranno per aprirsi la strada attraverso il mondo dei morti (e, ogni tanto, anche in quello dei vivi). Mentre procederete nei vari livelli, potrete raccogliere degli oggetti da utilizzare come armi: lance, torce e robe del genere diventeranno vostri fidati alleati nella caccia a Kain (circa a metà gioco otterrete anche la leggendaria Soul Reaver - mietitrice d'anime - che devasterà nella maniera più atroce il corpo delle vostre vittime). Oltre ai succitati strumenti di tortura, che potrete utilizzare, tra le altre cose, per impalare i vostri nemici, potrete avvalervi della luce del sole e dell'acqua, entrambi elementi invisi ai vampiri. Molti nemici, infatti, quando verranno messi a stretto contatto con la cara vecchia H_2O, si corroderanno e lo stesso discorso può essere riciclato per l'esposizione diretta alla luce del sole (questi elementi sono presenti solo nella dimensione dei vivi e risultano molto pericolosi anche per voi). Durante il corso dell'avventura, Raziel, accaparrandosi dei Glifi (non chiedetemi cosa siano... qui in reda nessuno ha saputo dirmi quale sia la loro vera natura) potrà acquisire nuove capacità, come la possibilità di arrampicarsi sui muri, mangiare più pizzette del Duspa e cose del genere.

Tecnica e affini

Tecnicamente ci troviamo di fronte a un prodotto ben fatto, sia sotto il punto di vista puramente visivo, sia per quanto riguarda il sonoro. La struttura dei livelli è rimasta invariata rispetto all'originale PlayStation, così come gli ottimi sfondi (adattati, ovviamente, alle capacità del Dreamcast) e le coinvolgenti ambientazioni. Sicuramente è un prodotto destinato a far parlare molto di sé, anche in virtù di un sistema di controllo che permette di avere la situazione sempre sotto controllo. Il miglior titolo per Dreamcast dopo Code: Veronica.





Le dimensioni contano

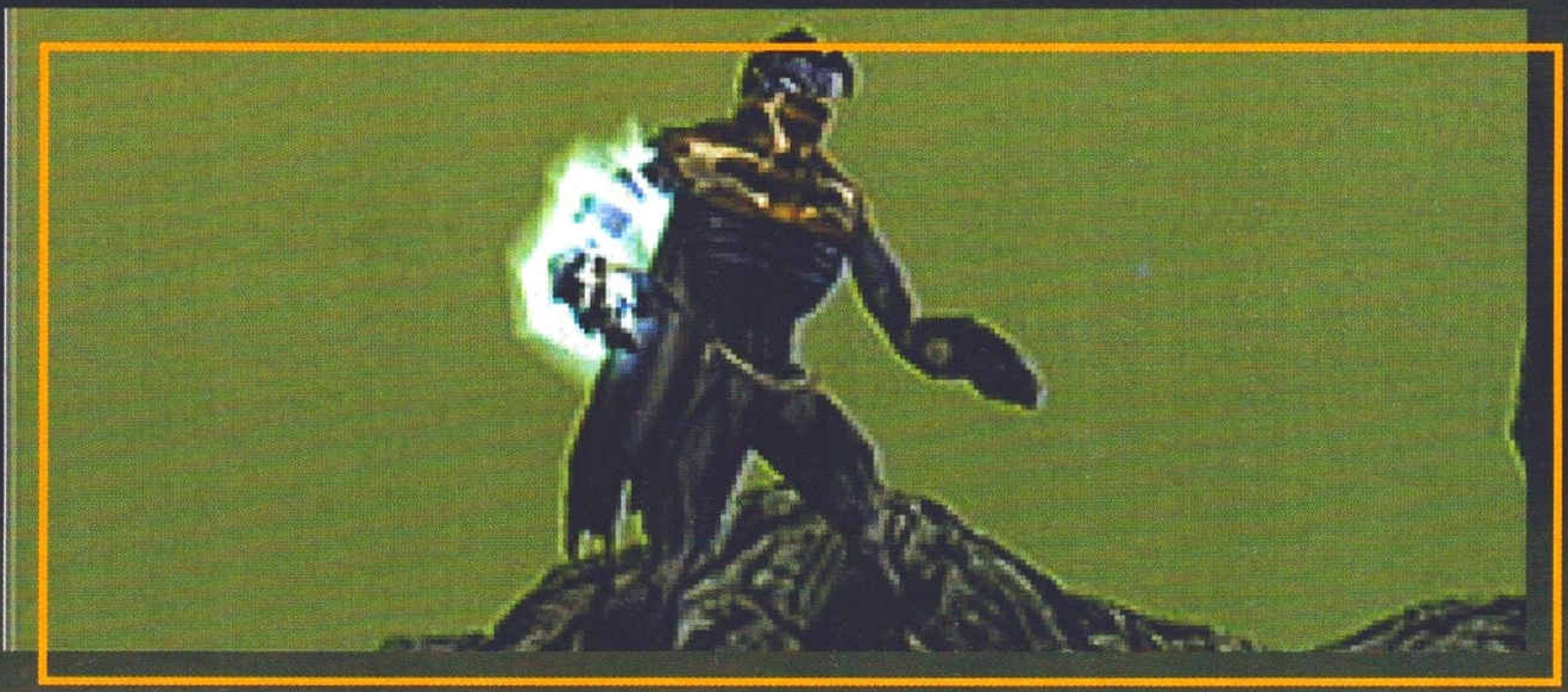
Ci sono due dimensioni in Soul Reaver: una destinata ai morti (quella delle anime) e una riservata unicamente ai vivi. Potrete passare alla seconda solo quando avrete riempito l'indicatore che trova spazio nella parte sinistra dello schermo. Nel caso in cui, una volta approdati alla dimensione dei vivi, tale indicatore si svuoti (modo carino per dire che vi hanno colpito, siete caduti in una pozzanghera o avete preso troppo sole) sarete immediatamente rispediti da dove venite... Lì - e lì solo - sarete invincibili e nulla vi potrà scalfire. Ora andate, Kain vi attende...

Potendo scegliere

L'unico titolo di questo genere che mi viene in mente è Shadowman, avventura caratterizzata da forti colpi di scena e da una grafica decisamente fuori di testa. Abbiate pazienza e aspettate, il Dreamcast è ancora in fasce...

Dreamcast

L'originale mi aveva entusiasmato e questa conversione pressoché perfetta non ha smentito il valore di questo titolo. Se vi piacciono le avventure e avete una spiccata simpatia per gli arcade belli e buoni, correte ad acquistarlo. Non ve ne pentirete!!!



Davide "ToSo" Tosini

Mille Miglia

Titolo
Mille Miglia

Macchina
Playstation

Casa Software
SCI

I giochi di guida sono sempre più sofisticati, le prestazioni delle auto sempre più esasperate e la velocità sempre maggiore... Ma non in questo caso: ecco un titolo che ci sbatte indietro di settant'anni...

Già, settant'anni. Che genere di gare automobilistiche si svolgevano settant'anni fa Ma soprattutto, dove si svolgevano? Sorpresa sorpresa (o forse no, visto che il titolo è scritto bello grosso), questo gioco si occupa della Mille Miglia, la competizione che si è svolta in

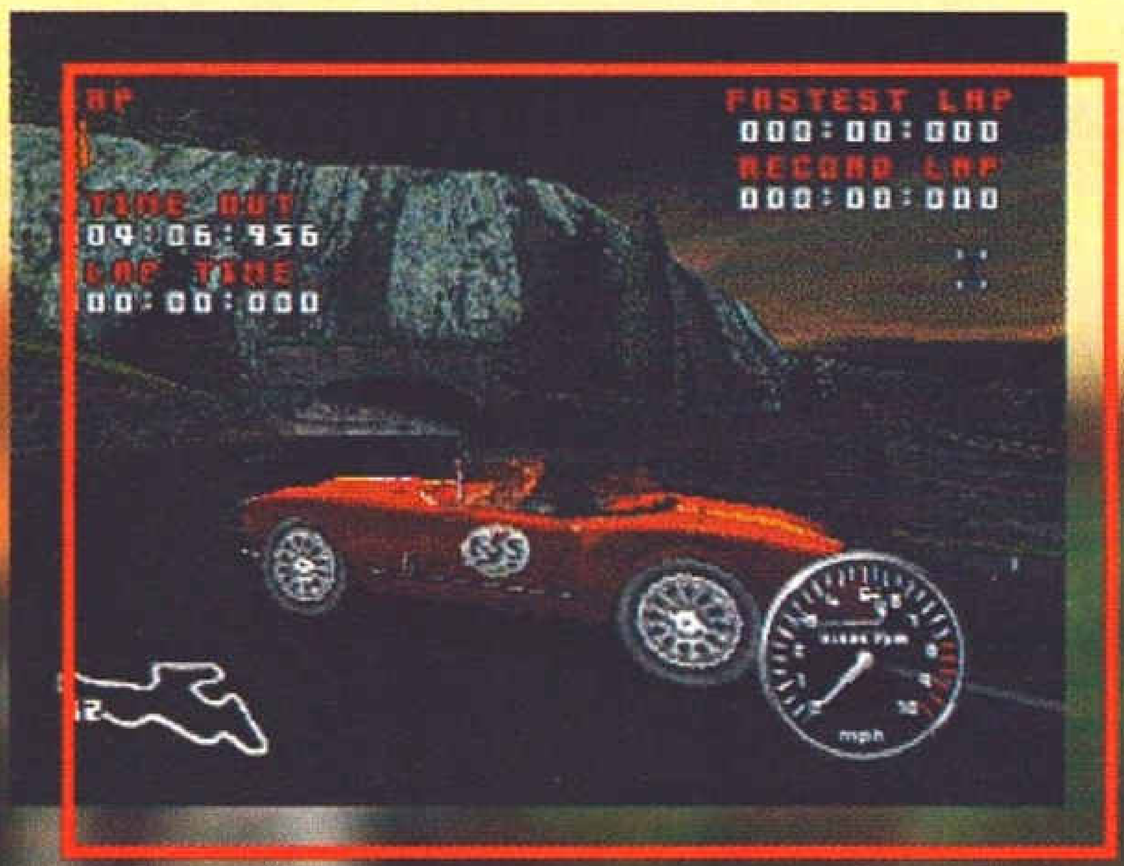
Italia dal 1927 al 1957 e che attraversava metà della nostra penisola (dovremmo aver pubblicato la mappa così potrete farvi un'idea del percorso). A questa gara hanno partecipato leggende del calibro di Manuel Fangio e Stirling Moss (quest'ultimo è l'unico pilota della Mille Miglia "originale" ancora in vita) nonché costruttori ancor più famosi come Ferrari, Porshe, Mercedes, Bugatti e così via. Dunque, facciamo quindi un breve riassunto del potenziale: una gara di "endurance" con macchine d'epoca, un'ambientazione intrigante (non so voi ma io di giochi che mi permettono di scorrazzare per l'Italia, per lo meno giochi belli, non ne ho mai visti), piloti famosi, macchine degne del massimo rispetto... Yum!

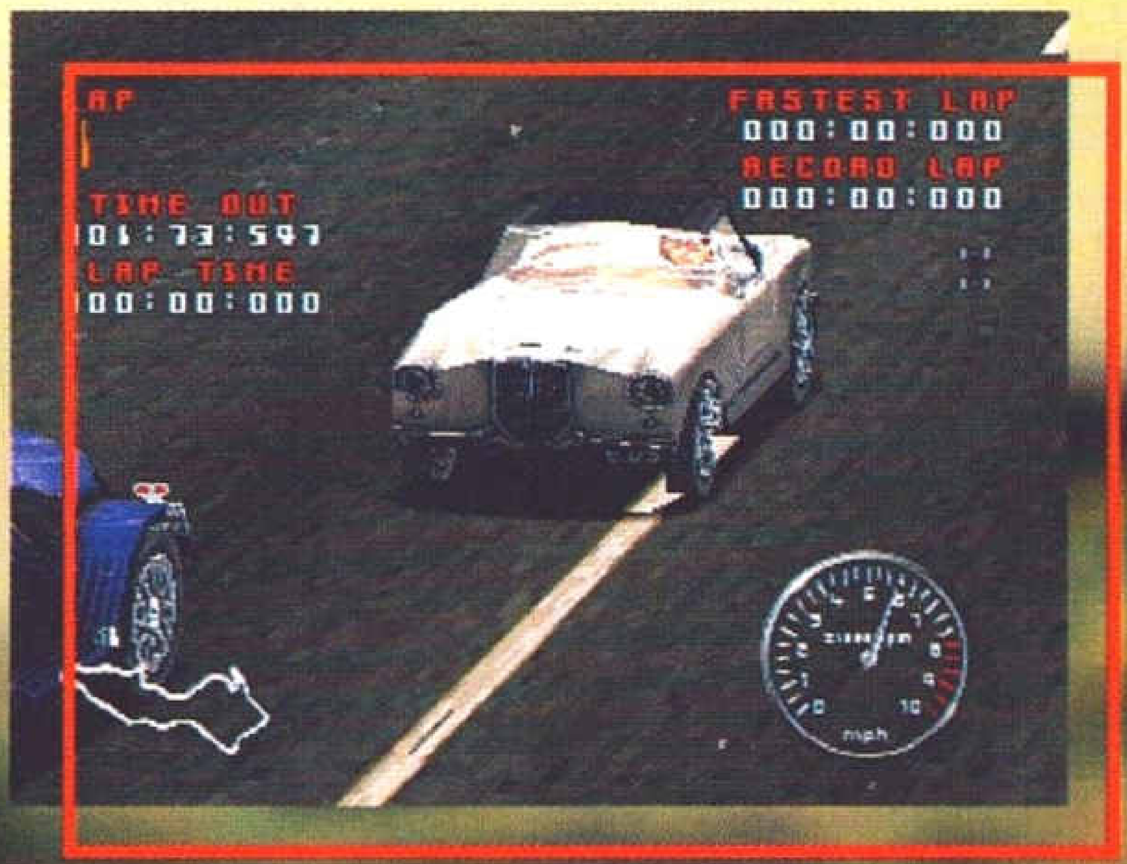
Uhm. Questa dovrebbe essere Roma. Così dicono...

Siamo sicuri che la 500 abbia partecipato alla Mille Miglia?

Sì ma sarà poi tutto vero?

Effettivamente pensandoci così la Mille Miglia è una licenza che ha del potenziale incredibile per un videogioco: se poi contiamo che è stata sfruttata una sola volta sino a ora, e pure molto male (nel caso vi interessasse, sappiate che circa sette anni fa è uscito "Mille Miglia" per PC e Amiga dalla italiana Simulmondo) otteniamo un quadro abbastanza interessante per la SCI, che si ritrova tra le mani potenzialmente un piccolo capolavoro. Abbiamo potuto vedere una versione largamente embrionale di questo gioco e devo ammettere che non si tratta di quello che speravo... almeno a vederlo così. C'è da dire che non è stato possibile giudicare il modello di guida o l'intelligenza artificiale perché erano sostanzialmente assenti, ma una cosa m'è sembrata di capirla: si corre su dei circuiti chiusi e non si percorrono delle tappe vere e proprie. Sembrerà un particolare, ma secondo me leva parecchio realismo alla faccenda... voglio dire, i circuiti si imparano a memoria mentre nelle tappe di solito si improvvisa il che significa che viene premiata l'abilità più "istintiva" piuttosto che quella studiata. Inoltre l'impostazione a tappe credo si



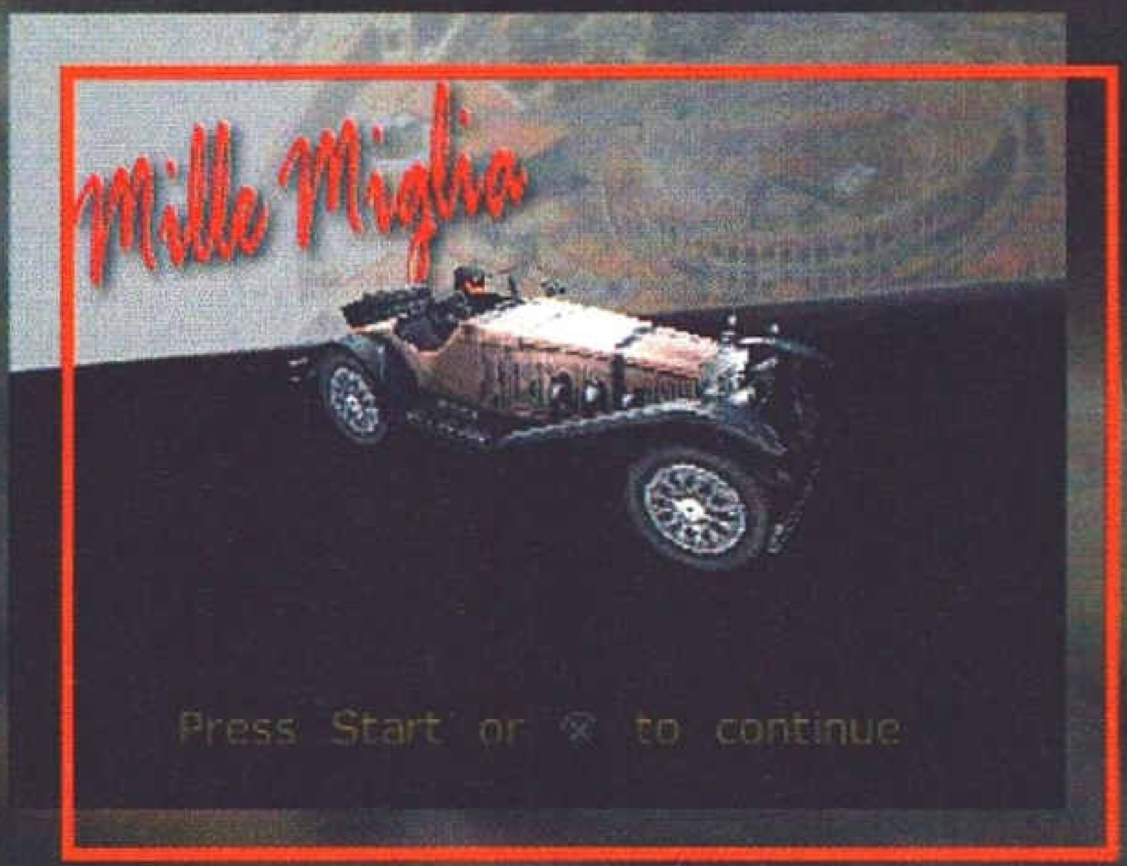


I modelli delle auto sono veramente molto belli a vedersi...

adatti molto di più a un evento come la Mille Miglia... Gira e rigira con me si ritorna sempre sul solito argomento, e cioè "perché Need for Speed era così tanto bello e perché più nessuno ha realizzato giochi del genere?". Se non ve lo ricordate, Need for Speed era un gioco che come ambientazione non c'entrava nulla con Mille Miglia ma aveva delle bellissime gare divise in tre tappe. Vabbè, sto diventando noioso.

Ciò che non c'era e probabilmente ci sarà

Dunque. Quello che dovrebbe finire nel gioco vero e proprio non si sa, anche perché come vi ho già detto lo sviluppo non è ancora molto avanti e soprattutto non è chiaro quali licenze ci siano. Si sa per certo che ci saranno diciotto auto e che tra queste troveremo la Bugatti 43, la Mercedes SSK, Le Aston martin Ulster e DB2 nonché la BMW 328 Spider e la Ferrari 340 America. Per



Questa immagine non fa molto "Mille Miglia" ma che ci volete fare, è uno dei circuiti della vecchia versione, quando ancora non era chiaro il tema del gioco...

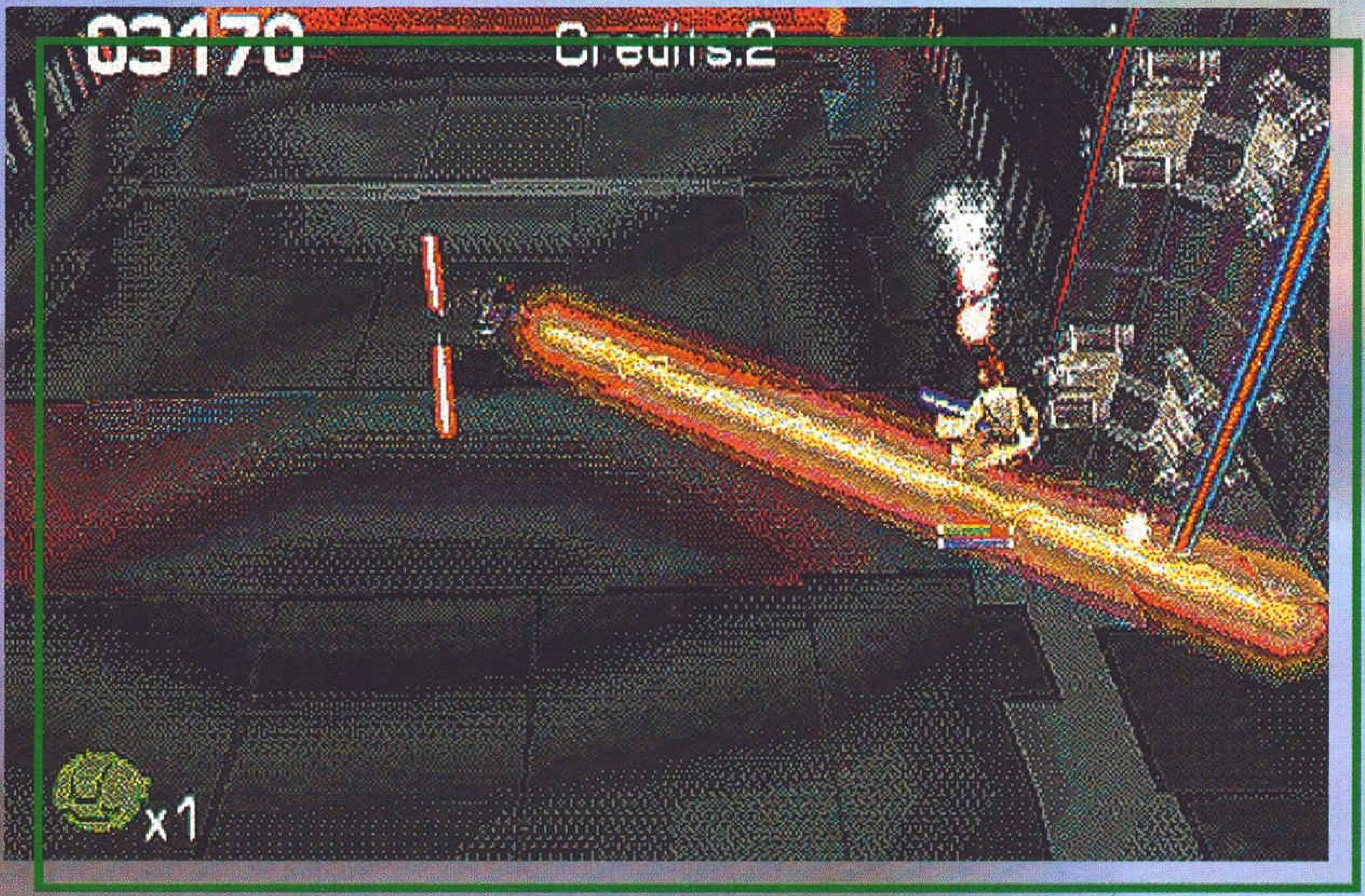
quanto riguarda il numero di tracciati o di tappe (tutto sommato non è ancora detto come funzioni la cosa, nella beta visionata c'erano due tracciati con ambientazione "da Mille Miglia" e due o tre che parevano estratti da GT2, anche perché i programmatori originariamente avevano in mente di fare tutt'altro gioco) non c'è dato sapere nulla. Si sa infine che molto probabilmente ci sarà da far manutenzione all'auto e cose simili tra una sezione e l'altra, aumentando così la varietà di situazioni possibili e soprattutto le cose da fare, il che non fa mai male. A parte questo si sa solo che uscirà più o meno a maggio, e cioè in concomitanza con lo svolgimento della Mille Miglia dal vivo. Riusciranno i nostri eri della SCI a ficcare nel gioco tutto quello che devono prima dell'uscita? Beh, lo spero per loro...

Marco Auletta

Jedi Power Battles

Titolo	Jedi Power Battles
Macchina	PlayStation
Casa Software	Lucasarts

Dopo i risultati non eccezionali legati a Star Wars Episode I The Adventure, la Lucasarts ci offre nuovamente la possibilità di provare a vestire i panni dello Jedi... Questa volta senza complicazioni dovute a enigmi o problemi da risolvere...

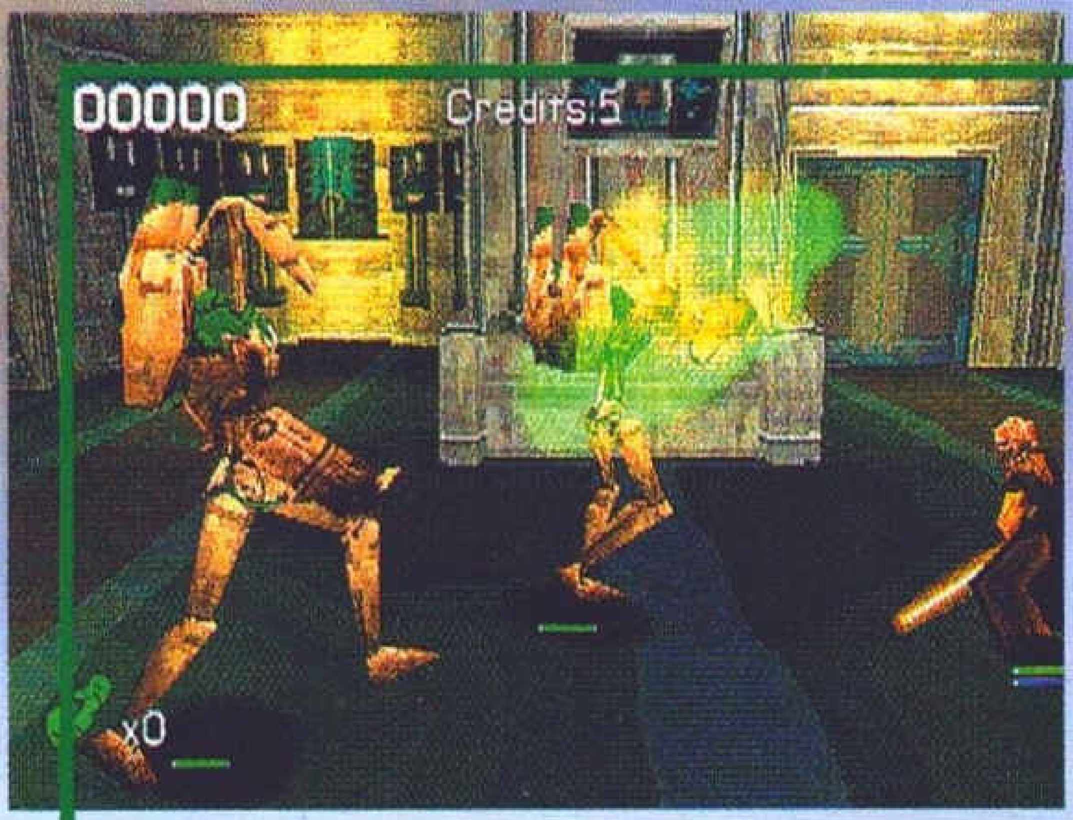


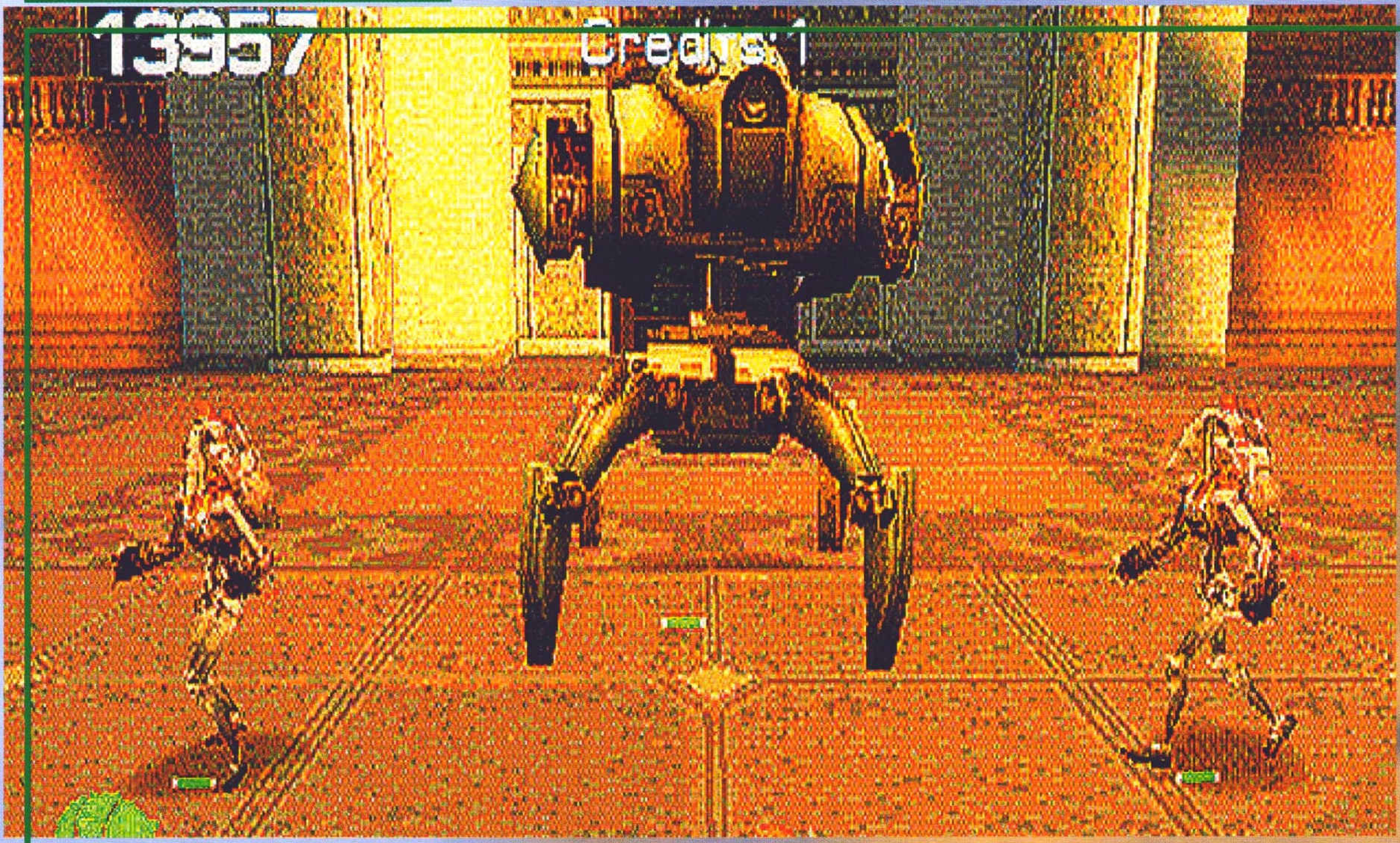
Il particolare più interessante di tutto "La Minaccia Fantasma" (il film eh) è stato probabilmente il poter vedere gli Jedi operare a "piena potenza": stando alla cronologia dell'universo di guerre Stellari quello avrebbe dovuto essere il momento di massimo fulgore degli Jedi, e ce ne han dato la prova nella scena iniziale del film quando Obi Wan e Qui Gon pestano i droidi normali e se la battono a gran velocità quando arrivano quelli più grossi. Lasciando stare la figura barbina (Darth Vader li avrebbe fatti a fettine in meno di un secondo), in quella sequenza abbiamo potuto osservare due Jedi abituati a usare i loro poteri senza troppe smancerie, e questo potrebbe essere un'interessante indizio su quello che vedremo nei prossimi due film, quando in linea teorica dovrebbero volare gli schiaffi. Bene, film o non film si trattava comunque di uno

scenario interessante che si prestava a un altrettanto interessante trasposizione videoludica: a furia di girarci attorno alla Lucas si devono essere arresi, tant'è che si sono decisi a proporre un titolo "come quelli di una volta"...

Ehi... Ma questo è...

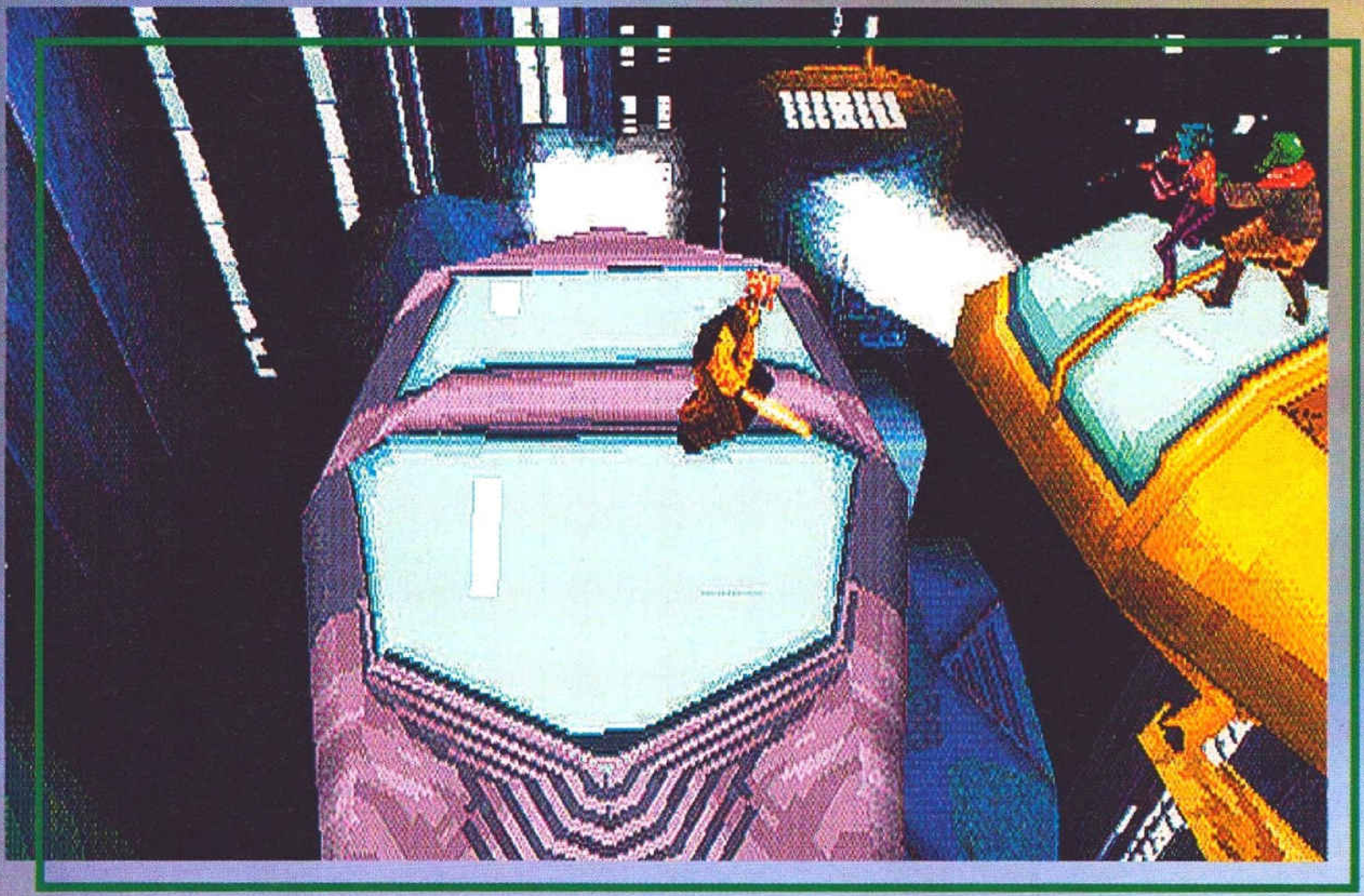
Golden Axe? Non proprio, ma ci siamo vicini. Jedi Power Battles si rifà apertamente a grandi titoli del passato quali appunto Golden Axe e Double Dragon, ovviamente spostando il tutto nell'ambientazione classica di Guerre Stellari e affidando al giocatore non più dei perfetti sconosciuti bensì una serie di Jedi. Codesti Jedi sono in parte noti e in parte meno: Nella selezione iniziale troviamo Obi Wan, Qui Gon e Mace Windu (quest'ultimo nel film è Samuel L. Jackson e non fa nulla di rilevante, ma l'importante è il pensiero) ma anche Plo Koon e Adi Gallia (chi sono costoro?). I cinque personaggi sono molto differenti tra di loro, sono ovviamente tutti armati di spada laser ma possono contare su poteri della Forza differenti (Plo Koon è concentrato sui modi per devastare le cose, Qui Gon si protegge e si guarisce da solo e così via), inoltre hanno tutti caratteristiche di base (velocità, forza, resistenza) diverse. Pare poi ci siano tre personaggi segreti (pare, insom-





Marco Auletta

ma, me l'hanno confermato i programmatori quindi tenderei a supportare questa ipotesi) e ovviamente uno di questi personaggi segreti non può che essere Darth Maul (io non vi ho detto nulla eh). Quest'abbondanza di personaggi (abbondanza visto che in questo genere di giochi se ce ne sono tre differenti son tanti) coincide con un'abbondanza di livelli (sono dieci, e seguono le ambientazioni de La Minaccia Fantasma senza ricalcare necessariamente gli sviluppi della trama - ergo i livelli sono posti come altri zeppi di gente da far fuori e stop) non tanto "numerica" quanto proprio "di sostanza": i livelli sono veramente lunghi e difficili e tendono a durare anche una mezz'oretta ciascuno (il che non è poco per un "picchiaduro").



Noi vogliamo i fatti!

Fortunatamente, anche se Jedi Power Battles si rifà apertamente ai titoli per Megadrive e SNES, questo non vuol dire che la realizzazione tecnica debba essere necessariamente simile a questi ultimi. JPB vanta un engine poligonale molto buono che consente di visualizzare fino a quattordici personaggi su schermo contemporaneamente. Certo, non si raggiungerà la frenesia di titoli come Guardian Heroes per Saturn (ve lo ricordate? Capolavoro!) ma vi assicuro che si potranno comunque ottenere delle risse non indifferenti. Certo, sarebbe stato bello poter giocare in quattro con un multitap invece che limitare a due i giocatori, ma non è che possiamo chiedere tutto eh? O forse sì... Comunque sia, avremo modo di giudicare la bontà di quello che probabilmente sarà l'ultimo titolo PlayStation della Lucasarts molto presto, e cioè verso l'inizio di giugno... anche se la casa californiana con le date non è mai stata molto precisa. Vi rimandiamo (probabilmente) alla recensione sul prossimo numero...

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA (MI)
TEL.039/2720499
E-MAIL BITWORLD@LIBERO.IT TEL.039/2720499 TEL/FAX 039/747171

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE - USA - HONG KONG - EUROPA

NINTENDO 64

NINTENDO USA USA-TIL.120.000
NINTENDO USATI L.89.000
AIRBOARDIN'USA TEL
BANJO KAZOJE L.7 9.000
BASS MASTER 2000 TEL
BETTLE ADV. RAC. L.59.000
BOMBERMAN L.49.000
BUST A MOVE 2 L.59.000
BUST A MOVE 3 DX L.59.000
BUG'S LIFE L.69.000
CARMAGEDDON L.99.000
CASTLEVANIA L.99.000
CASTLEVANIA 2 TEL
COMMAND & CONQUER TEL
DESTRUCTION DERBY 2 TEL.
DOOM L.39.000
DONKEY KONG WORLD (DICEM.)
EVANGELION TEL
FIGHTER DESTINY L.59.000
FIGHTER DESTINY 2 TEL
FIFA 99 L.109.000
F-ZERO L.79.000
DARK RIFT L.29.000
DD KONG TEL
DUKE NUKEM ZERO HOURS TEL
F1 WORLD G.P. 2 L.99.000
JET FOR GEMINI L.85.000
GAUNTLET LEGEND TEL
GOEMON GAMBARRE 2 L.139.000
GOLDENEYE 007 L.79.000
GOLDENEYE 007 II TEL
KING OF PRO BASEBALL L.39.000
INTERN. TRACK & FIELD 2 TEL
INT. S. STAR SOCCER 98 L.49.000
LEGO RACER TEL
J.L. PERFECT STRYKER II TEL
MARIO GOLF L.109. 000
MARIO KART L.79.000
MARIO PARTY L.99.000
MARIO PARTY 2 TEL
MICROMACHINES TEL
MYSTICAL NINJA 1 L.49.000
F1 MONACO GP 2 L 89.000
MULTIRACING CHAMP. L.29.000
NAMCO MUSEUM TEL
NBA LIVE 2000 TEL
OGREE BATTLE L.139.000
POCKEMON SNAP TEL
POCKEMON STAD IUM TEL
PILOT WINGS L.49.000
40 WINKS TE L
QUAKE II L.99.000
RAYMAN 2 L85.000
RAINBOW SIX TEL
READY 2 RUMBLE BOXING TEL.
RESIDENT EVIL 2 TEL
RESIDENT EVI L 2 USA L.119.000
RIDGE RACER TEL
ROGUE SQUADRON L.109.000
ROUD STAR TROPHY TEL
S.ROBOT TAISEN TEL
SHADOWMAN L.114.000
STAR WARS RACER L.115.000
S.ROBOT FIGHTING L.119.000
S.SMASH BROTHERS L.99.000
SNOWBOARDING 1 080 L.79.000
SOUTH PARK RALLY TEL
SUPERCROSS 2000 TEL
TAZMANIA EXPRESS TEL.
TOY STORY 2 L.109.000
TONIC TROUBLE L. 99.000
TOP GEAR RALLY 2 TEL
TOP GEAR OVERDRIVE L.59.000
TUROK 2 L.59.000
TUROK 3 L.89.900
ZELDA L.89.000
V RALLY 99 L.69.000
WCW VS NWO REVENGE L.59.000
WIPEOUT L.49.000
WIN BACK TEL
WWF WRESTLEMANIA 2000 TEL
WONDER PROJECT J L.49.000
WORLD DRIVER CHAMP. L.99.000
WORLD RALLY CHALLENGE 2000 TEL
WORMS ARMAGEDDON TEL
VIRTUAL CHESS L.59,000

ACCESSORI:
ADATTATORE UNIV. 100% L.69.000
JOY PAD ORIGINALE L.35.000
JOYSTICK ARCADE L.69.000
CAVO ESTENSIONE PAD L.12.000
MEMORY CARD 256K L. 13.000
MEMORY CARD 1MG L.19.900
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.19 .900
RUMBLE PACK+MEMORY L.29.900
PRESA ANTENNA RF L.25.000
ESPANS.PACK L.59.000
VOLANTE+PED ALIERA E DOPPIA VIBRAZIONE L.139.000

OCCASIONI:
NBA COURTSIDE L.39.000
GT 64 L.39.000

VIDEO CD GIAPPONESI

DRAGON BALL Z (8 CDL.26.000CADAUNO
DRAGON B GT (20 CD) L.33.900 CADAUNO
EVANGELION (13 CD)L.26.000 CAD.
LA BLUE GIRL (CONFEZ. DA 6 CD) L.99.000
INVASION NIGHT SCHOOL (6 CD) L.26.000 CADAUNO
LAMU (4 CD) L.29.900 CADAUNO
GUNDAM WING (10 CD) L.28.000 CAD.
GUNDAM CHAR'S COUNTER ATT. (VARI CD) L.35.900 CADAUNO
MAZINGA VS GOLDRAKE 1CD L.27.0

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS L.39.000
CAPITAN COMMANDO L.49.000
CASPER L.39.000
CLAYFIGHTER 2 L.49.000
STREET FIGHTEE 2TURBOL.29.000
TETRIS ATTACK L.49.000

PLAYSTATION

PLAYST. UNIVERSALE L.249.000

GIOCHI USA/JAP
ACE COMBAT 3 TEL
ALUNDRA 2 TEL
ARK THE LAD 3 TEL
BASS LANDING USA L.119.000
BIO HAZARD 2 VERS. D.SHOCK L.119
BIO HAZARD 3 TEL
BLACK BASS W/BLUE MARTIN TEL
BRAVE FEN. MUSASHIDEN L.119.000
CAPCOM GENERATION 2 L.129.000
CAPITAN TSUBASA J L.149.000
CHANGE GET A ROBOT L.139.000
CHOCOBO COLL. TEL
CHRONO CROSS TEL
CHRONO TRIGGER TEL
CYBER ORG L.99.000
DARKSTALKER 3 L.99.000
DEEP FREEZE L.89.000
DENPRISM (SQUARE) TEL
DEVILMAN TEL
DIE HARD TRILOGY 2 TEL
DINO CRISIS USA L.129.000
DRAGON BALL F.BOUT L.89.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. BATTLE 22L.89
DRAGON VALOR T EL
DUNE 2000 TEL
EINHANDER L.69.000
ESPN OUTDOORS BAS S FISHING
FATAL FURY WILD AMBITION L.119.
FINAL FANTASY TACTICS TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY L.119
FINAL FANTA SY 8 L.119.000
FISHERMAN BAIT L.99.000
FISHERMAN BAIT 2 L.119.000
FRONT MISSION 3 L.139.000
FRONT MISSION ALTERNATIVE L.59
EVANGELION L.109.000
GRANDIA USA L.119.000
GRAN TURISMO 2 L.85.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR L.79.000
GUNDAM 0 079 L.79.000
GUNDAM CHAR'S C.ATTACK L.89.000
GUNDAM BATTLE MASTER II L.129.000
JADE COCOON L.119.000
JEPPY X L.129.000
KOUDELKA TEL
LEGEND OF MANA L.139.000
LEGEND OF DRAGON L.129.000
LUNAR SILVER STAR STORYL.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE L.129.000
LUPIN 3 L.89.000
KING OF FIGHTERS KYO L.89.000
KING OF FIGHTERS 96 L.79.000
KING OF FIGHTERS 97 L.99.000
KING OF FIGHTERS 98 TEL
KING OF FIGHTERS 99 TEL
JO JO BIZARRE ADV. TEL
J.L. PERFECT STRYKER 99 TEL
MACROSS VFX 1 L.79.000
MACROSS FORTRESS TEL
MACROSS VFX 2 L.129.000
MARVEL S.HEROS VS STREET F. L.79
MARVEL VS CAPCOM TEL
METAL GEAR SOLID INT TEL
METAL SLUG L.89.000
METAL SLUG X TEL
MOBILE SUITE GUNDAM 1.0 L.79.000
MOBILE SUITE GUNDAM 2.0 L.79.000
PARASSITE EVE USA L.109.000
PARASSITE EVE 2 JAP L.139.000
PATLABOR THE GAM E TEL
POCKET FIGHTER L.69.000
RANMA 1/2 L.139.000
RASETZU NO KEN L.129.900
RESIDEN EVIL DIRECTORS CUT L.69
RIVAL SCHOOL 2 TEL
ROBOT DANDY L.129.000
S.ROBOT WAR F L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX L.109
S.ROBOT WAR 5 L.99.000
S.ROBOT TAISEN ALPHA 29/12
SAGA FRON TIER II TEL
SAILOR MOON L.129.000
SAMURAI SPIRIT NEW VERSION 9/12
SHADOW MADN ESS L.129.000
SD GUNDAM G ZERO TEL
SLAYER ROYAL 1 L.99.000
SLAYER ROY AL 2 TEL
STAR OCEAN 2° STORY USAL.119.000
STREET FIGHTER ZERO 3 L.109.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS 22/12
STRIDER 1&2 TEL
SUIKODEN 1 L.49.900
SUIKODEN II L.109.000
THOUSAND ARMS TEL
TIME CRISIS JAP L.35.000
TIME BOKAN 1 L.89.000
TIME BOKAN 2 L.109.000
TOBAL 2 L.89.000
VANDAL HEARTS II USA L.119.000
WILD ARMS 2 TEL
WINNING ELEVEN 4 TEL
XENOGEAR L.119.000

ACCESSORI:
ACTION REPLY EXPLORER L.69.000
BORSA PORTA CONSOLE L.39.900
PLAYST. MAGAZINE JAP L.30.000
JOYPAD COMP. L.9.900
MEMORY CARD 15B L.9.900
MEMORY CARD 120B L.27.000
MEMORY CARD 3 60B L.39.000
MULTITAP L.39.900
PAD DUAL SHOCK L.29.000
DUAL SHOCK INFRAROSSI L.39.000
PISTOLA+PEDALIERA L.39.000
POCKET STATION L.109.000
PRESA PAL ANTEN NA L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA E JAP L.39.000
CAVO SCART RGB L.15.000
VOLANTE +PEDALIERA CON VIBRAZIONE L.89.000
TAPPETO PER DANCING GAME L.49
VIDEO CD CARD L.129.000

CONVERTITIORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000
MODIFICA UNIVERSALE PER GIOCHI CODIFICATI L.70.000

PLAYSTATION GIOCHI USATI

ACTUA SOCCER 2 L.29.000
BLOODY ROAR L.29.000
DEEP FREEZE L.39.000
DESTRUCTION DERBY L.19.000
DIE HARD TRILOGY L.29.000
DOOM L.19.000
DUKE NUKEM TIME TO KILL L.29.000
FIFA 98 L.25.000
F1 L.19.000
F1 97 L.25.000
F1 98 L.29.000
G DARIUS L.25.000
GRAN TURI SMO L.29.000
GTA L.25.000
JUDGE DREDD L.25.000
MOTORHEAD L.29.000
INT. S.STAR SOCCER L.19.000
MEDIEVIL L.39.000
PITFALL 3D L.29.000
PORSCHE CHALLENGE L.25.000
PUZZLE FIGHTER II TURBO L.25.000
ROAD RUSH 3D L.39.000
SHADOW MASTER L.29.000
SOUL BLADE L.25.000
TOBAL 1 L.25.000
TOMB RAIDER III L.29.000
UEFA CHAMP. LEAGUE L.29.000
CHIAMA PER LA LISTA GIO R-NALIERA.

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION 2 CONSOLE TEL
TEKKEN TAG TOURNAMENT
500 GP
SPLASH DIVE
FANTAVISION
ARMORED CORE 2
ETERNAL RING
STREET FIGHTER EX PLUS 3
X-FIRE
WILD WILD RACING
CHORO Q HG
GRAN TURISMO 2000
KESSEN

GAMEBOY

POCKEMON TEL
BEACH VOLLEY L.35.000
JUNGLE BOOK L.35.000
USATI:
ARCADE 2 CLASSIC L.20.000
TENNIS L.20.000
MARBLE MADNESS L.20.000

DVD GIAPPONESI

YAMATO SPACE BATTLESHIP L.249.000
GHOST IN THE SHELL L.289.000
SPRIGGAN L.249.000
AU NO ROKU GO L.199.000
SAIBASTA L.159.000
EVANG ELION DEATH%REB. L.259.000
NEON GENESIS EVANGELION L.199.000

MEGADRIVE

JOYPAD SEGA L.19.000
INT. S.STAR SOCCER DELUXE L.29.000
CYBERBALL L.19.000
HARD DRIVING L.25.000
WORLD CUP ITALIA 90 L.15.000
JORDAN VS BIRD L.25.000
NBA LIVE 96 L.25.000
MICROMACHINE MILITARY L.29.000
MORTAL KOMBAT 3 L.29.000
RISE OF THE ROBOTS L.25.000
S.REAL BASKETBALL L.19.000
SEGA NOMAD TEL

GAME GEAR

ADDAM'S FAMILY L.25.000
TERMINATOR 2 L.25.000
NBA JAM L.25.000
MORTAL KOMBAT L.25.000
SHINOBI L.25.0 00
SIMPSON L.25.000
SONIC 2 L.25.000
ROBOCOP 3 L.25.000
LION KING L.25.000
WWF WRETLEMANIA L .25.000
GAMEGEAR+GIOCO L.119.000

SI EFFETTUANO RIPARAZIONI E MODIFICHE SU TUTTE LE CONSOLE

CD MUSICALI DEI CARTONI GIAPPON.

DRAGON BALL Z L.27.000
SAILOR MOON L.27.000
RANMA 1/2 L.27.000
GUNDAM L.27.000
MACROSS L.27.000
CITY HUNTER L.27.000
FINAL FANTASY 7 L.27.000
FINAL FANTASY 8 CONF. 4CDL.85.000
CAVALIERI DELLO ZODIACOL.27.000
HOKUTO NO KEN L.27.000
PARASSITE EVE L.27.000
DRACULA X L.27.000
ZELDA L.27. 000
SHENMUE L.27.000
KING OF FIGHTERS 98 2CD L.39.900

DREAMCAST

DREAMCAST +MODEMJAP
DREAMCAST PAL TEL.
DREAMCAST UNIVERS.TEL

GIOCHI USA/JAP
AIR FORCE DELTA L.49.000
AERO DANCING F TEL
BANGAIO L.129.000
BERSERK TEL
BILLARD NIGHTS L.99.000
BLUE STINGER L.89.000
BIO HAZARD 2+DEMO CODE VER.
BIO HAZARD C. VERONICA 3FEBBR.
BIKKURIMAN 2000 TEL
BUGGY HEAT L. 89.000
BUNGAION TEL
CARRIER TEL
CLIMAX LANDERS L.119.000
COOL BOARDERS TEL
CRAZY TAXY L.129.000
D2 L.129.000
DEAD OR ALIVE 2 TEL
DEATH CRIMSON 2 TEL
DEEP FIGHTER TEL
DENSHA DE GO! 2 TEL
DYNAMITE DEKA II L.99.000
DRACOUNOS TEL
EURO SOCCE R 2K TEL
EVOLUTION TEL
EVOLUTION 2 TEL
F1 WORLD GRAND PRIX JAP L.129.000
FIGHTING FORCE 2 L.99.000
FRAME GRIDE L.89.00 0
GET BASS+CANNA L.179.000
GIANT GRAM TEL
GIGA WINGS L.129.000
GUNDAM SIDE STORY L.129.000
GUN BIRD 2 CAPCOM TEL
GODZILLA 2 TEL
HANA GUNI COLUMS 2 L.149.000
HYDRO THUNDER TEL
HOUSE OF DEAD II L .89.000
J. MCGRATH S.CROSS 2000 TEL
JO JO'S ADVENTURE L.119.000
LAKE MASTERS BASS TEL
LEGAC Y OF KANE TEL
LAKE MASTERS FISHING TEL
LET'S PLAY GOLF TEL
KING OF FIGHTERS 99 L.99.000
KING OF FIGHTERS 99 EVOL. TEL
MAKEN X TEL
MARIONETTE HANDLER L.99.000
MARVEL VS CAPCOM L.89.000
MARVEL VS CAPCOM 2 TEL
MDK2 TEL
MONACO GP 2 L.39.000
MORTAL KOMBAT GOLD L.109.000
NADESHIKO L.139.000
NEW JAPAN PROWRESTLING L.99.0
NBA 2000 2K TEL
NBA SHOWTIME TEL
NFL BLITS 2000 L.89.000
NFL 2000 SEGA TEL
NFL QBC TEL
NHL 2K TEL
PANZER FRONT L.149.000
PLASMA SWORD TEL
PUZZLE BOBBLE 4 TEL
POWER SMASH TENNIS TEL
POWER STONE JAP L.99.000
POWER STONE 2 TEL
RAINBOW SIX TEL
RAYNBOW COTTON TEL
RAYMAN 2 TEL
READY 2 RU MBLE TEL.
RENEGADE RACERS TEL
ROADSTER T EL
SEGA RALLY 2 JAP L.99.000 PALL.85.
SHADOWMAN TEL
SHANGAI DYNASTY TEL
SLAVE ZERO TEL
SEGA GT TEL
SHUTOKO BATTLE L.95.000
SONIC ADVENTURE L.69.000
SONIC INTERNATIONAL TEL
SOUL CALIBUR TEL
SOUL FIGHTER L.119.000
STREET FIGHTER ZERO 3 L.75.000
STREET FIGHTER 3 W/IMPACT L.149
SPEED DEVIL USA L.79.000
MAKEN X TEL
METROPOLIS TEL
MCGRATH MOTOCROSS 2000 TEL
MORTAL KOMBAT GOLD L.89.000
NANATSU NO HIKAN L.1 49.000
TWINKLE STAR SPRITE TEL
VIGILANTE 8 TEL
VIRTUA FIGHTER 3 L.75.000
VIRTUA STRYKER 2000 JAPL.129.000
VIRTUA COP 2 L.89.000
VIRTUAL ON 2 TEL
ZOMBIE REVENGE JAP L.129.000
UEFA STRYKE TEL
UNDERCOVER L.69.000
WWF ATTITUDE L.99.000

ACCESSORI:
ARCADE STICK L.129.000
VOLANTE MADCATZ L.129.000
ADATTATORE PRESA PAD PER RENDERE COMPATIBILI GLI ACCESSORI PLAYSTATION SUDREAMCST L69.000
JOYSTICK COMP. L.109.000
CAVO S-VHS L.35.000
CAVO RGB L.29.000
CAVO PROLUNGA PAD L.19.900
JOYPAD SEGA L.59.000
JOYPAD COMPATIBILE L45.000
JOYPAD CON VIBRAZIONE L.99.000
LIGHT GUN L.79.000
MODEM L.79.000
PISTOLA L.89.000
PROLUNGA PAD L.19.000
PURU PURU PACK L.49.000
VGA BOX L.89 .000
VISUAL MEMORY SEGA L.59.000
VISUAL MEMORY 4MG L.79.900
VISUAL MEMORY COMPAT. L.49.000
KIT CHIP DI MODIFI CA TEL
RIVISTA DREAMCAST JAP L.39.000
RIVISTA JAP+CD L.49.000
MODICICA CHIP UNIVERSALE L. 100.000

ALTRI GIOCHI DREAMCAST:

NIGHTMARE CREATURES 2 TEL
STAR WARS EPISODE 1 RACER TEL
WWF SLAMMIN & J. AT LARA CROFT'S
TONY HAWK'S PRO SKATER TEL
TOMB RAIDER LAST REVELETION TEL

SATURN

SATURN USATI L.89.000
SATURN JAP L.239.000

PICCHIADURO
DEAD OR ALIVE LIM ITED L.89.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
DUNGEON & DRAGON'S COLL. L.139
FIGHTERS MEGAMIX L.39. 000
FINAL FIGHT REVENGE TEL
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.000
GUARDIAN HEROS L.59.000
KING OF FIGHTERS COLL. L.149.000
MARVEL VS STREET FIGHTER L.89.000
POCKET FIGHTER L.69.000
REAL BOUT COLL. L.109.000
STREET FIGHTER COLL. L.89.000
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
VAMPIRE SAVIOR L.89.000
VIRTUA FIGHTER KIDS L.29.000
VIRTUA FIGHTER 2 L.29.000
VIRTUA FIGHTER REMIX L.25.000
VIRTUAL ON L.39.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO
ALIEN TRILOGY L.39.000
BLAM MACHINEHEAD L.19.000
CAPCOM GEN.1 L.69.900
CRI MEWAVE L.29.000
DUKE NUKEM 3D L.39.000
GUNGRIFFON L.39.000
GUNDAM SIDE STORY II L.49.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.69.000
HOUSE OF DEAD L .79.000
LAYER SECTION II L.79.000
METAL SLUG TEL
PANZER DRAGON 1 L.59.000
PANZER DRAGON II L.69.000
QUAKE L.45.000
HEXEN L.29.000
RADIANT SILVERGUN L.129.000
SOKYUGURENTAU L.109.000
SPACE HULK L.19.000
THUNDER FORCE V L.79.000
VIRTUA COP 2 L.39.900
VIRTUA COP 2+PISTOLA L.75.000
VIRTUA COP 1 L.35.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER
BAK U BAKU L.59.000
CAPCOM GEN.2 (GHOST'NGHOLS+GHOST'GOBLINS+SUPER GHOST'NGHOLS) L.69. -900
CASPER L.39.000
DRACULA X TEL
NIGHT'S L.39.900
SHINOBI EX L.39.000
FIND LOVE 2 L. 129.000

SPORTIVI
DAYTONA L.29.000
FIFA 97 L.15.000
MANX TT L.39.000
OUTRUN L.89.000
ROAD RUSH L.39.000
SEGA RALLY L.39.900
SEGA TOURING CAR L.49.000
SONIC R L.49.000
VIRTUA RACING L.29.000
WINTER HEAT L.79.000
WIPEOUT L.25.000
WORLD WIDE SOCCER 97 L.19.000
WORLD WIDE SOCCER 98 L.39.900

AVVENTURA E STRATEGIA
BURNING RANGERS L.79.900
DEEP FEAR L.79.900
BIO HAZARD L.79.000
DRAGON FORCE L.69.000
DRAGON FORCE II L.129.000
EVANGELION II° IMPRESSION L.69.000
EVANGELION GIRL OF STEEL L.99.000
GRANDIA L.99.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE L .139.000
LUPIN III L.109.000
PANZER DRAGON 3 4CD L.59.000
SHINING FORCE III L.119.000
SHINING FORCE 3/2 L.119.000
SHINING FORCE 3/3 L.119.000
SHINING THE HOLY ARC L.79.000
SHINING WISDOW L.39.900
S.ROBOT WAR TAISEN L.139.000
S.ROBOT WAR FINAL L.139.000
STORY OF THOR 2 L.49.000
TOMB RAIDER L.39.000

SU RICHIESTA SONO DISPONIBILI TUTTI I TITOLI GIAPPONESI

ACCESSORI:
JOYPAD SEGA L.29.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
ADATTATORE USA/JAP/EUR L.38.000
ADATTATORE+RAM 4MG L.59.000
RAM 4MEGA CAPCOM L.39.000
PISTOLA CON PEDALIERA L.39.000
CAVO S-VHS L.29.000
CAVO RGB L.25.000
VIDEO CD CARD L.159.000
MODIFICA UNIVERSALE RENDE IL SATURN EURO VELOCE COME IL GIAPPONESE A TUTTO SCHERMO

PC ENGINE

PC ENGINE DUO JAP L.479.000
CORE GRAF X L.179.000
JOYPAD L.39.000

GIOCHI SU CD:
ADVANCED V.G. L.69.000
CONAN L.69.000
FORMULA 1 PROJECT F L.69.000
F1 CIRCUS SPECIAL L.59.000
FINAL ZONE 2 L.59.000
CONAN L.75.000
COTTON FANTASTIC N.D. L.119.000
GODZILLA L.99.000
GATE THU NDER L.79.000
CREST OF WOLF L.59.000
VARIS III L.69.000
VARIS IV L.69.000
AVENGER L.59.000
IQ PANI C L.59.000
L DIS L.69.000
LAMU L.79.000
TERRAFORMING L.69.000
RANMA 1/2 L.9 5.000
MONSTER LAIN L.69.000
BOMBERMAN L.79.000

GIOCHI SU CARTUCCIA DA LIT.49.000 A LIT.89.000:
KICK BALL/GAMBARE GOLF BOYS/GAIFURUMU/GAIA NO DRAGON/OPERATION WOLF/ORDINE/F1 PILOT/F1 CIRCUS 92/F1 CIRCUS/E NERGY/ALIEN CRASH/VOLFIEV/1943 KAI/ADVENTURE ISLAND/AFTER BURNER 2/ARMED F/R -TYPE 2/R -TYPE 1/GOMOLA SPEED/TIGER/CYBER CORE/PSYCHO CLOSER/THE KUN FU/SIDE ARMSCYBERGKNIGHT NECROMANTER/WAR OF THE DEAD SINDIBAD/DORAEMON/TOYS SHOP TOYS/TV SPORT ICE SKATE/TWIN BECK/CAHAMPION WRESTKER/DARIUS PLUS/NECUROS/TITAN/SPIRAL WAVE/S.VOLLEYBALL/JINMU DENSHU/NEUTOPIA 1 E 2/VIOLENT SOLDIER/HANII IN ZA SKY/BLODIA/ALICE/FORM. SOCCER/DIGITAL CHAMP/FIGHTING RUN/FINAL LAP TWIN/FINAL BLASTER/BATMAN/BOMBERMAN/PARANOIA

SE TI INTERESSANO ALTRI TITOLI TELEFONA E POSSIAMO TROVARLI

NEO GEO CD

NEO GEO CD L.479.000
ART OF FIGHTING 1 L.79.000
FATAL FURY 1 L. 79.000
FATAL FURY II L.79.000
AERO FIGHTER 2 L.29.000
ART OF FIGHTING 2 L.39.000
ART OF FIGHTING 3 L.79.000
BLUE'S JOURNEY L.29.000
FOOTBAL FRENZY L.29.000
FUTSAL SOCCER L.69.000
KING OF FIGHTER 95 L.39.000
KING OF FIGHTERS 96 L.89.900
KING OF FIGHTERS 98 L.109.000
KING OF FIGHTERS 99 L.149.000
METAL SLUG 2 L.149.000
MUTATION NATION L.79.000
NEO TURF MASTER TEL
OVER TOP L.119.000
RALLY CHASE L.39.000
REAL BOUT 2 L.139.000
AMURAI SHOWDOWN 4 L.129.000
SOCCER BRAWL L.79.000
RIVISTA NEO GEO FREAK L.39.900
JOYSTICK ARCA DE L.115.000
CHIAMA PER ALTRI TITOLI

NEOGEO CARTUCCE

NEOGEO A CARTUCCE L.975.0
3 COUT BOUT L.109.000
BREAKERS L.750.000
FATAL FURY 3 L.329.000
REAL BOUT 2 L.550.000
KING OF FIGHTERS 95 L.239.000
KING OF FIGHTERS 96 L.299.000
KING OF FIGHTERS 97 L.329.000
METAL SLUG 2 L.650.000
METAL SLUG X L.750.000
MUTATION NATION L.179.000
NEO GEO CUP L.549.000
ROBO ARMY L.279.000
WORLD HEROS 2 JET L.10 9.000

PORTACHIAVI

DRAGON BALL Z 10 PEZZI L.29.000
RANMA 1/2 + LAMU 8PEZZI L.27.000
TEKKEN 3 10 PEZZI L.29.000
FINAL FANTASY 7 7 PEZZI L.27.000
MAZINGA E ROBOTS WAR 10 PEZZI

NEO GEO POCKET

NEO GEO POCKET COL.L.179.000
BASEBALL STAR L.79.900
BASS FISHING TEL
COOL BOARDERS TEL
FATAL FURY FIRST CONT. L.89.000
KING OF FIGHTERS R -2 L.99.000
METAL SLUG FIRSTMISSION L.89.000
NEO CUP SOCCER 98 L.79.900
NEO TURF MASTER L.89.000
PACMAN L.79.900
PUZZLE BOBBLE MINI L.79.900
SAMURAI SHOWDOWN 2 L.89.000
SONIC L.89.000
SNK VS CAPCOM L.99.000

WONDERSWAM

WONDERSWAM L.129.000

ROBOT GIAPPONESI:

GREAT MAZINGER METALL L.279.000
COMBATTLER V METALLO L.399.000
GOLDRAKE METALLO TEL.
RX 78 GUNDAM REAL TYPE L.39.900
SU RICHIESTA DISPONIBILE QUALSIASI MODELLINO.

Ridge Racer V

Titolo
Ridge Racer V

Macchina
Namco

Casa Software
PlayStation 2

Avete presente il significato della frase "staimaletelospiego"? Ecco, non rende bene l'idea...

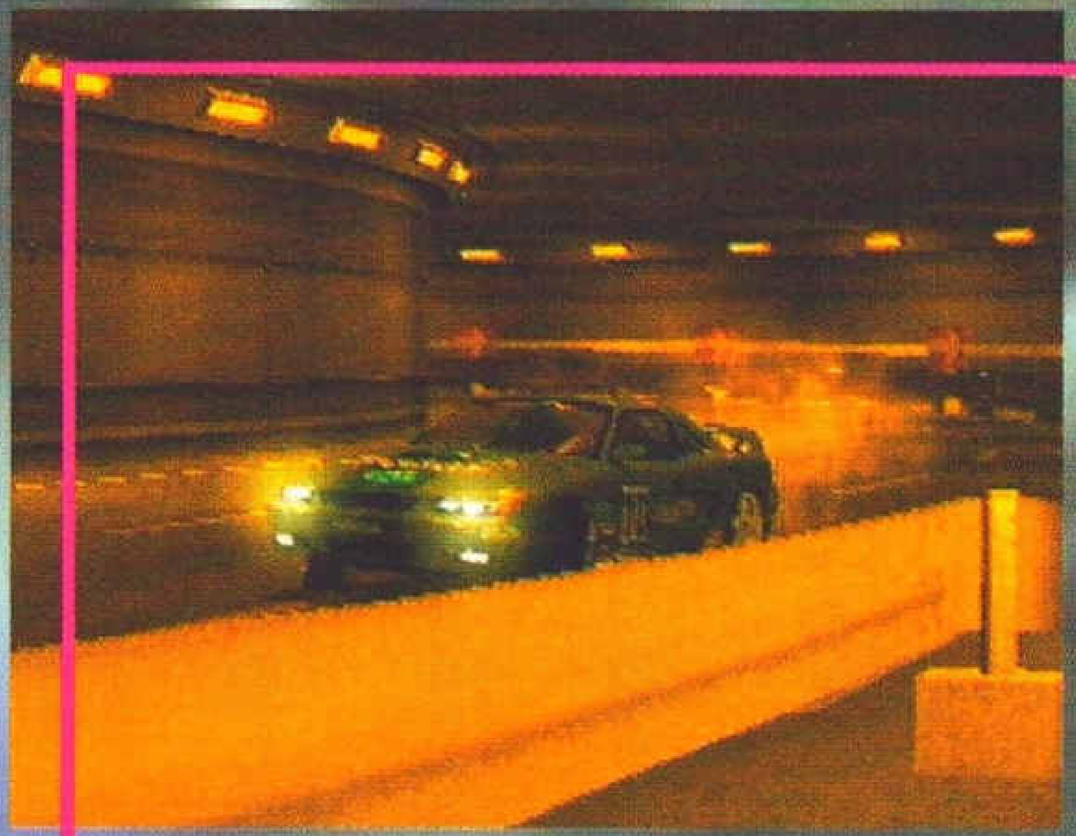
Ridge Racer V, ovvero il quinto capitolo, ovvero il gioco più atteso per la console più attesa di sempre. Del resto, diciamoci la verità, abbiamo sbavato impunemente per mesi sulle foto apparse un po' ovunque, bombardati da notizie di tutti i generi, che indubbiamente hanno contribuito come mai prima nella storia a creare un hype devastante. Tutti, incluso il sottoscritto, si aspettavano di vedere un gioco assolutamente stupefacente, mirabolante, pazzesco, uno di quei titoli che ti costringono a tenere la console accesa per settimane, riducendo i contatti con il resto del mondo a qualche sporadica email del tipo "sei vivo?" risposta: si.
Ok, diciamo che forse tutto questo trambusto intorno al PlayStation 2 non ha sempre sortito i frutti sperati da mamma Sony, che comunque può permettersi di guardare la concorrenza dal basso all'alto, visti gli eccezionali risultati di vendita.

Certo i detrattori della nera e neonata console vi si sono scagliati contro con un'inaudita violenza, che a tratti è arrivata davvero al ridicolo. Va bene, ci sono stati dei problemi con alcune macchine, specialmente sotto il profilo delle funzionalità del DVD, ma si tratta di una percentuale talmente misera (qualche centinaio di esemplari su un milione...), da risultare tutt'altro che significativa.
Poi c'è il caso Ridge Racer V, colpevole per qualche misterioso motivo (che la Namco insiste a negare) di "corrompere" i dati relativi al lettore DVD, che come ormai dovreste sapere, risiedono su Memory Card. Apriti cielo! Sembrava quasi che la Sony dovesse ritirare tutte le memory card, quando invece è venuto fuori che bastava scaricare nuovamente il software DVD dal CD Utility fornito con la PS2. E se proprio la cosa vi irrita oltre misura, sappiate che non dovrete far altro che salvare i dati di RRV sul secondo o terzo blocco della memory card.

Allacciatevi la cintura... Se no vi cadono i pantaloni

Detto questo, torniamo a bomba sulla preview di quest'ultimo parto di casa Namco, che dopo aver battezzato il primo PlayStation, ci riprova con il suo successore, rimettendo in campo proprio quei titoli che ne decretarono il successo. E poteva la serie di Ridge Racer non trovare sfogo proprio fra i 128 bit del PS2? Praticamente impossibile! Una cosa però ve la devo dire subito, questo quinto capitolo sembra molto più simile al primo di Ridge Racer che non al quarto. Anzitutto le piste sono tutt'altro che varie, visto che praticamente tutto il gioco ruota intorno alla Ridge City, che non è affatto il posto dove girano Beautiful, quanto piuttosto un luogo tutto matto dove dei tizi completamente fusi di cervello si sfidano sfrecciando per le strade cittadine (stranamente deserte) a velocità da ritiro a vita della patente (che tanto io non ho, quindi chemmifrega?).

Quindi diciamo che la "location" è sempre quella però con delle variazioni, tipo sezioni che di volta in volta vengono aperte o chiuse obbligandovi a imboccare determinate strade piuttosto che altre. In tutto di queste variazione ve ne sono sei, più un settimo circuito semiovale che gira intorno all'aeroporto cittadino. Grazie comunque all'ottimo lavoro di costruzione delle piste operato dai geniacci della Namco si ha quasi sempre l'impressione di stare affrontando piste realmente diverse, anche perché man mano che proseguirete nel gioco, questi stessi circuiti dovrete affrontarli al contrario.



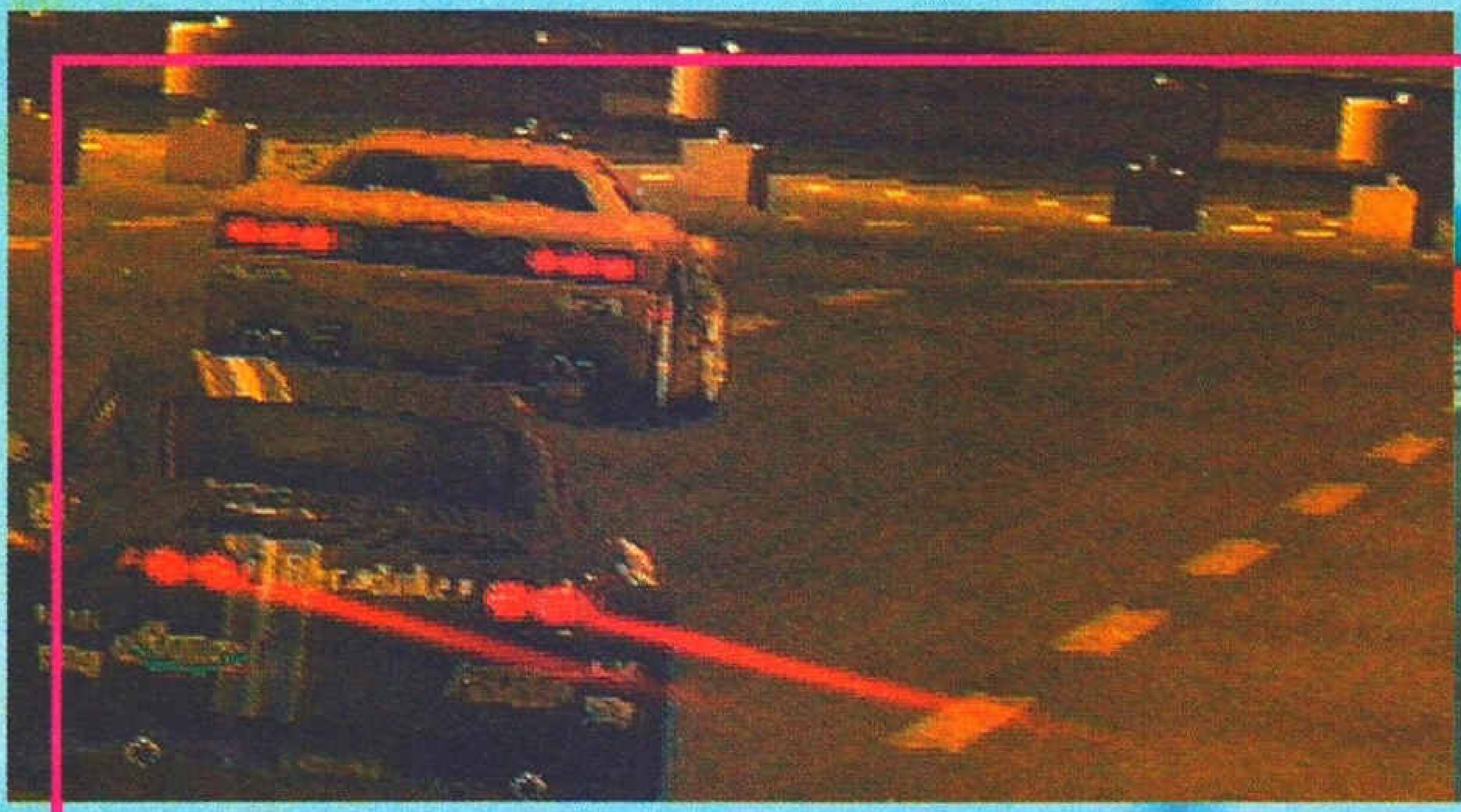
Anche le macchine a vostra disposizione non sono tantissime, ma comunque è pregevole notare come molte di queste siano perfette riproduzione di modelli realmente esistenti (tipo Ferrari, Porsche, Honda) senza comunque alcun riferimento alla marca originale (un buon metodo per evitare di pagare i diritti...). All'inizio vi verrà chiesto di selezionare un team, una scelta che influenzerà di riflesso il livello di difficoltà relativo alla guidabilità delle automobili, tra tre disponibili.Una volta completata la terribile scelta, che fra l'altro condizionerà per sempre la vostra vita (cosa credete, che il PS2 abbia la forma di un monolito nero per una mera questione estetica?), dovrete nuovamente scendere a patti con la vostra anima dannata e infatti vi toccherà anche decidere quale macchina guidare! Noooo, come farete? Vi ci vorranno giorni, mesi, anni! Fortuna che oggi mi sento particolarmente buono e in vena di banfe, quindi non mettevi le mani nei capelli e reggetevi forte, perché sto per svelarvi un altro arcano segreto. Esistono due gruppi di veicoli, quelli buoni e belli del tipo Grip e quelli invece, brutti e cattivi, conosciuti come Drift. "Oooh! Quale illuminante rivelazione, grazie TMB, tu si che sei troppo il migliore!" Grazie sudditi, lo so che mi volete bene e vista la vostra dedizione ho intenzione di rendervi partecipi della verità assoluta, un dogma irripetibile: vi spiegherò la differenza fra Drift e Grip! Ma come sono bravo, eh? Ebbene, le macchine Grip sono incollate alla strada grazie a una polverina magica che cresce sugli alberi in Giappone, mentre quelle Drift sembrano più veloci, ma in realtà hanno le gomme composte da una mescola a base di olio di semi, bucce di banana e sciolina. Quindi morirete e finirete all'inferno. Io ve l'ho detto, eh?

Fra l'altro io queste indicazioni ve le sto dando a puro titolo indicativo, perché se per caso vi passasse per la testa di comprare il PS2 d'importazione, finirete sicuramente mangiati dall'uomo nero che vive sotto i vostri letti. Bamboccio avvisato, mezzo salvato (mezzo perché l'altra metà ve la mangerà comunque il Babau, quindi mettetevi pure l'animo in pace). Quindi fate i bravini, non dilapidate il capitale borsistico di vostro papà e aspettate la versione europea che sarà sicuramente più bella e simpatica (generalmente due aggettivi che trovano difficile implementazione contemporanea nelle ragazze, ma per vostra fortuna il PS2 non lo è, quindi per una volta dovrebbe funzionare).

E sempre per dovere di cronaca e nulla di più, vi dirò che RRV è suddiviso in tre modalità di gioco: Gran Prix (l'unica veramente utile), Time Attack e Free Drive. Giocando come dei disperati nel Gran Prix non solo potrete partecipare ai tornei avanzati, ma addirittura vincere auto e motori sempre più potenti, fino all'agognata Devil Car, che torna a perseguitarci dopo le nottate insonni dei primi due Ridge Racer.

Ora passiamo alla polemica seria

Dopo tutta questa rassegna di banfe più o meno libere, vorrei spendere un paio di parole



relative alla grafica del gioco, lasciando da parte la giocabilità, visto che tanto ormai lo sappiamo tutti che Ridge Racer o non ti piace o ti tira dentro di brutto. Secondo il mio modestissimo parere, RRV sotto il profilo strettamente tecnico può tranquillamente tenere testa a qualsiasi gioco di guida presente e passato, coin-op inclusi. Qualcuno ha lamentato la mancanza dell'antialiasing, la scarsità dei poligoni (siamo al delirio) e la pixellosità delle texture, ma mi chiedo se queste stesse persone abbiano mai osservato con dovuta dovizia i primi titoli lanciati con le nuove console. Ve lo ricordate Daytona USA su Saturn? E vogliamo parlare di Sega Rally 2 che scattava? Non un'impercettibile perdita di frame, ma evidentissimi problemi nell'aggiornamento dello schermo! Considerati questi fattori, mi sembra davvero inopportuno andare a trovare dei difetti, fra l'altro inesistenti o esageratamente montati, solo per coprire un'evidente quanto mal celata antipatia nei confronti del PS2.

Tanto per cominciare qualsiasi sviluppatore con un po' di sale in zucca ha confermato quanto già detto da Sony a riguardo dell'Antialiasing (ovvero quella tecnica che permette di eliminare il classico effetto di "scalettatura" presente ai lati degli oggetti poligonali): il PS2 è in grado di farlo, bisogna solo dare tempo al tempo. Stiamo pur sempre parlando di giochi sviluppati in tempo record, cioè in non più di otto/nove mesi, quando ormai neanche il titolo più reietto viene prodotto in meno di due anni. Il tutto poi con sistemi di sviluppo incompleti e non ancora in grado di sfruttare se non in minima parte la sofisticata architettura del PS2. Sapete ad esempio che tutti i giochi disponibili attualmente sul mercato, nonché quelli in uscita nell'immediato futuro, usano solo l'Emotion Engine e non fanno minimamente uso delle due micidiali unità dedicate al calcolo vettoriale presenti nel Graphic Synthesizer? Ciò dovrebbe farvi capire che i problemi emersi con RRV non dipendono affatto dall'hardware, ma dalla minima conoscenza che gli sviluppatori hanno della macchina.

Anche la presunta povertà delle texture è legata al discorso di cui sopra. Il discorso relativo ai poligoni invece non regge proprio. RRV è una dimostrazione inconfutabile della potenza di questa console: i modelli delle macchine sono allucinanti in quanto a dettagli (si vede persino il cruscotto illuminarsi quando si accendono i fari dell'auto!) e le piste sono il festival delle curve di bezier! Basta osservare il replay nella modalità "Race Analysis" per accorgersi facilmente di come qualsiasi curva sia perfettamente "tondeggiante", non frutto del solito gruppo di triangoli. Sempre nel replay vale la pena osservare il bellissimo effetto "sfocatura", che mette gli oggetti non in primo piano fuori fuoco, come se inquadrati da una vera telecamera! E quello non è antialiasing? E' proprio vero che non c'è peggior cieco di chi non vuol vedere (o era il sordo che non voleva sentire? O il Toso che non voleva lavorare?)...

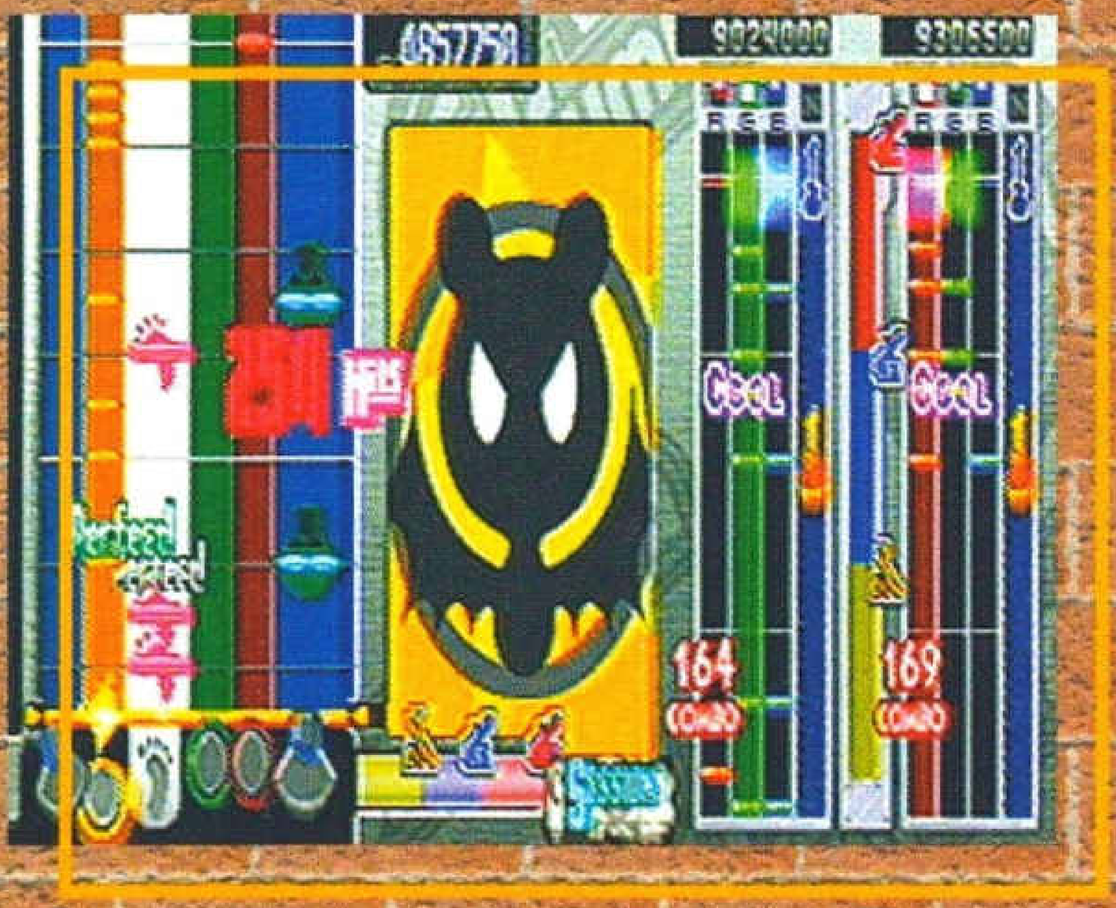
Altre delizie grafiche vanno dall'ottimo environment mapping, finto (per quello vero dovremo aspettare GT2000), ma sicuramente migliore di tanti altri visti in mucchio di giochi simili, agli alberi che finalmente non sembrano più dei pezzi di cartone.

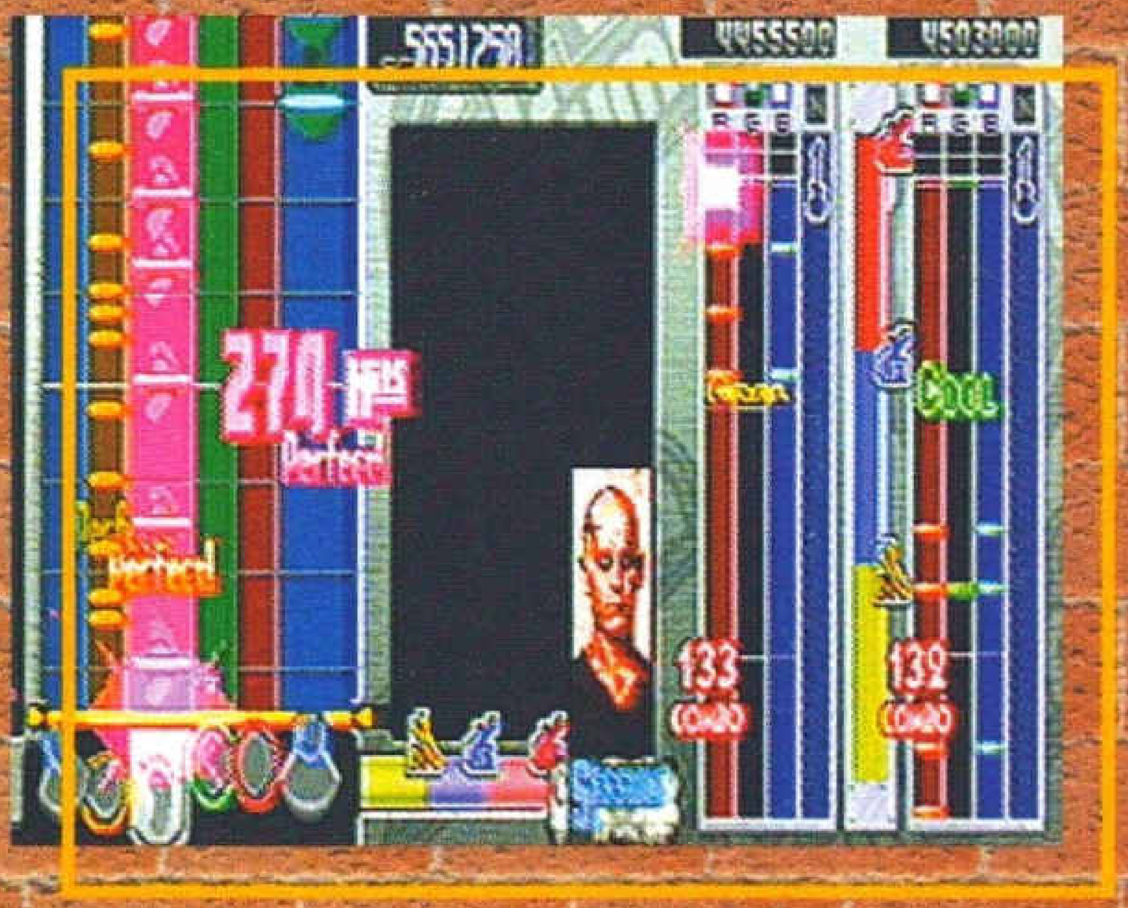
Insomma, io non voglio e non posso dare giudizi perché rimango comunque in sede di preview, ma trattandosi di un gioco definitivo non posso esimermi dal dire che se questo è l'inizio, non vedo davvero l'ora di godermi il resto.

TBWA/BDDP
SEVEN-UP
FRESH TASTE!
Purtroppo
non è facile
centrare un demone.
GHOUL PANIC
PlayStation
namco
GHOUL PANIC™
LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA
PlayStation
SOLO PER PLAYSTATION
Hai la casa infestata da demoni e non si vede un esorcista neanche a pagarlo.
Hai due gatti che rischiano la pelle. Hai un'arma fenomenale in mano.
E tua madre se la prende per quattro forellini alle stoviglie? Ingrata.
namco
OLTRE 600 VIDEOGAMES
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it Ghoul Panic © 2000 NAMCO LTD.. All rights reserved. ™ & © Eighting/Raizing 1999. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. Published by NAMCO LTD. G-Con 45 ™ and © 1996 NAMCO LTD.

DrumMania

Titolo	Drum Mania
Macchina	PlayStation 2
Casa Software	Konami



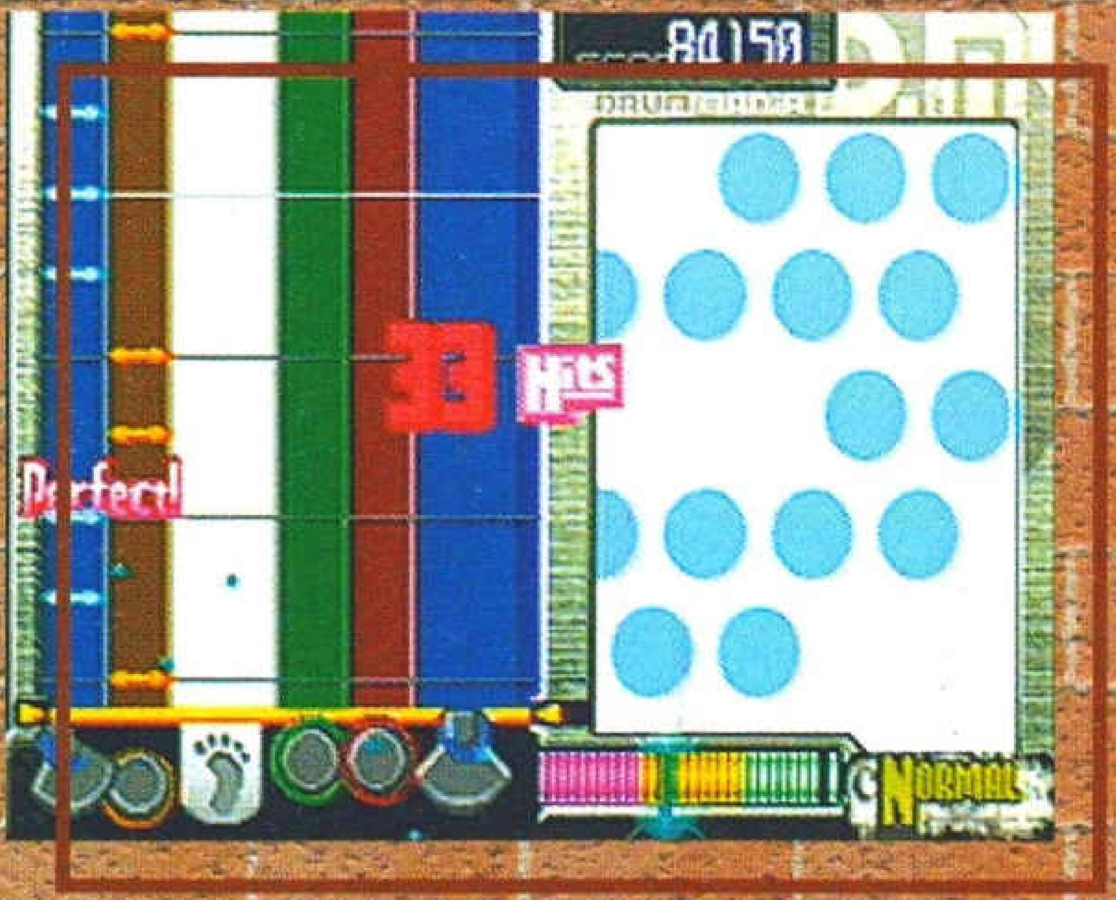


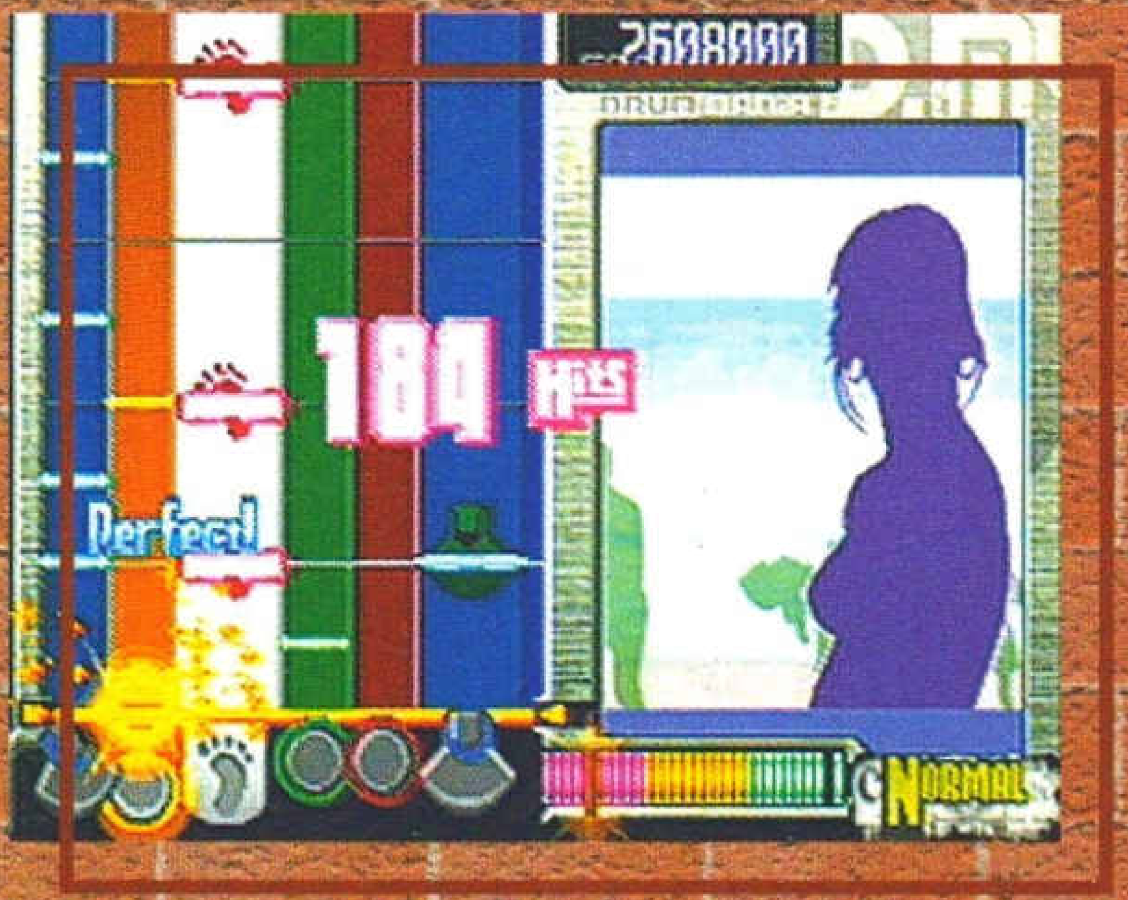
Beat to the rhythm...
just let me catch my breat!!!

Diciamocelo francamente, la PlayStation II è sicuramente l'oggetto del desiderio di molte persone. Che chi ha già avuto la possibilità di dare un'occhiata al nuovo mostro Sony, mentre c'è chi continua a sognarselo e basta. Al momento del lancio sono stati commercializzati solo un ristretto gruppo di titoli, troppo pochi per essere sinceri, che includevano, comunque, marchi famosi e seguiti illustri. Se il nome Konami non vi dice niente, le ragioni possono essere solamente due: o avete vissuto per decine di anni su Marte, oppure non vi siete mai interessati in modo approfondito al mondo dei videogiochi. Fatto sta che questa software house è stata tra le prime ad aver supportato la nuova piattaforma, con un titolo che è riuscito, ancora una volta, a spiazzare gli esperti musicologi redazionali...

Ricordi passati...

Non so quanti di voi si ricordino di Guitar Freaks, titolo della serie Bemani recensito qualche numero fa proprio dal sottoscritto. In pratica si trattava di una conversione di un coin-op basato su ritmo e tempismo, che consentiva a chiunque di sentirsi un piccolo drago della chitarra. Molto del fascino che questo titolo aveva, andava sicuramente attribuito alla singolare - e costosissima - periferica che lo "accompagnava". Giocare mentre si maneggia una chitarra è molto più esaltante che non dimenarsi come un matto con un semplice pad, non trovate? Pensate che qui in redazione c'era gente convinta di saper suonare sul serio, giusto perché nel titolo Konami erano concessi virtuosismi ed evoluzioni da sempre considerate esclusiva proprietà dei veri maestri. Lo schema di gioco è tanto semplice quanto immediato: bisogna pigiare il tasto giusto quando viene indicato su schermo... potrei quasi dire che la serie Bemani rappresenta l'evoluzione dei Laser Game, ma rischierei di allontanare da questa grande famiglia tutte quelle persone che, per un motivo o per l'altro, non sono ancora riuscite a sfogare i loro più bassi istinti musicali. Ho ancora ben stampate in mente le nottate trascorse in redazione con MA, SS, Mao e compagnia bella, mentre

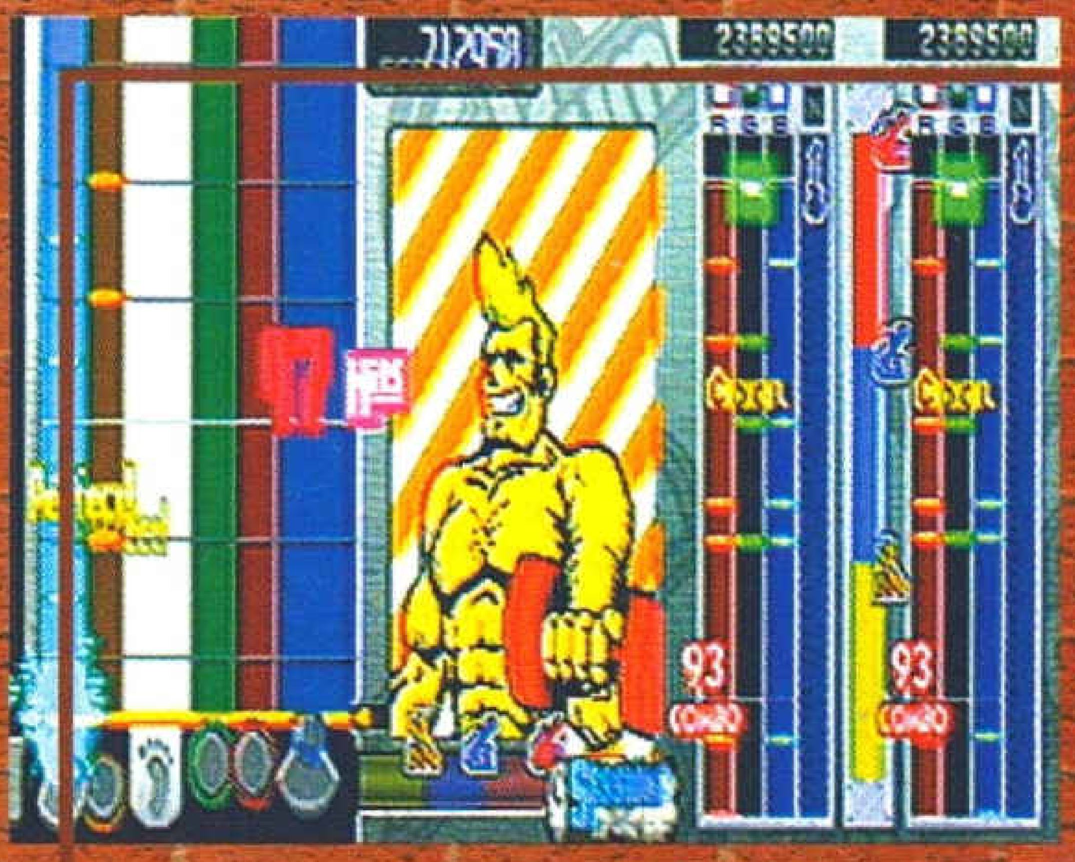


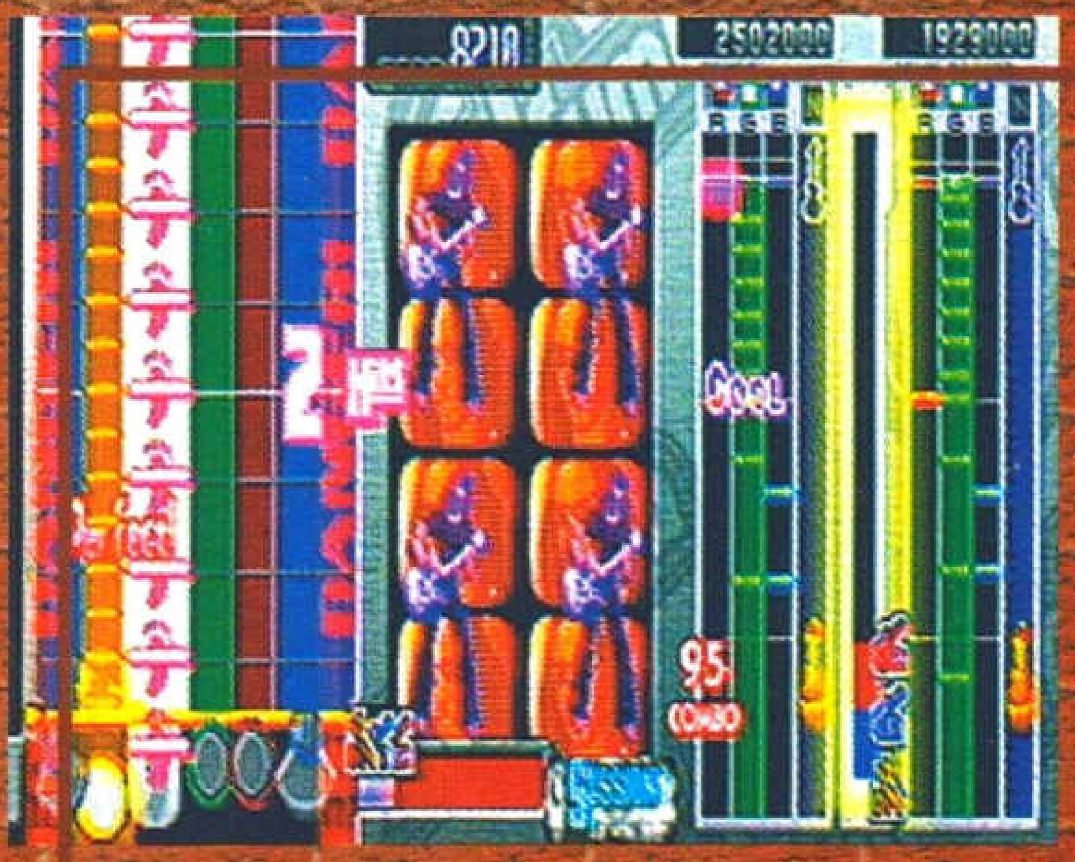


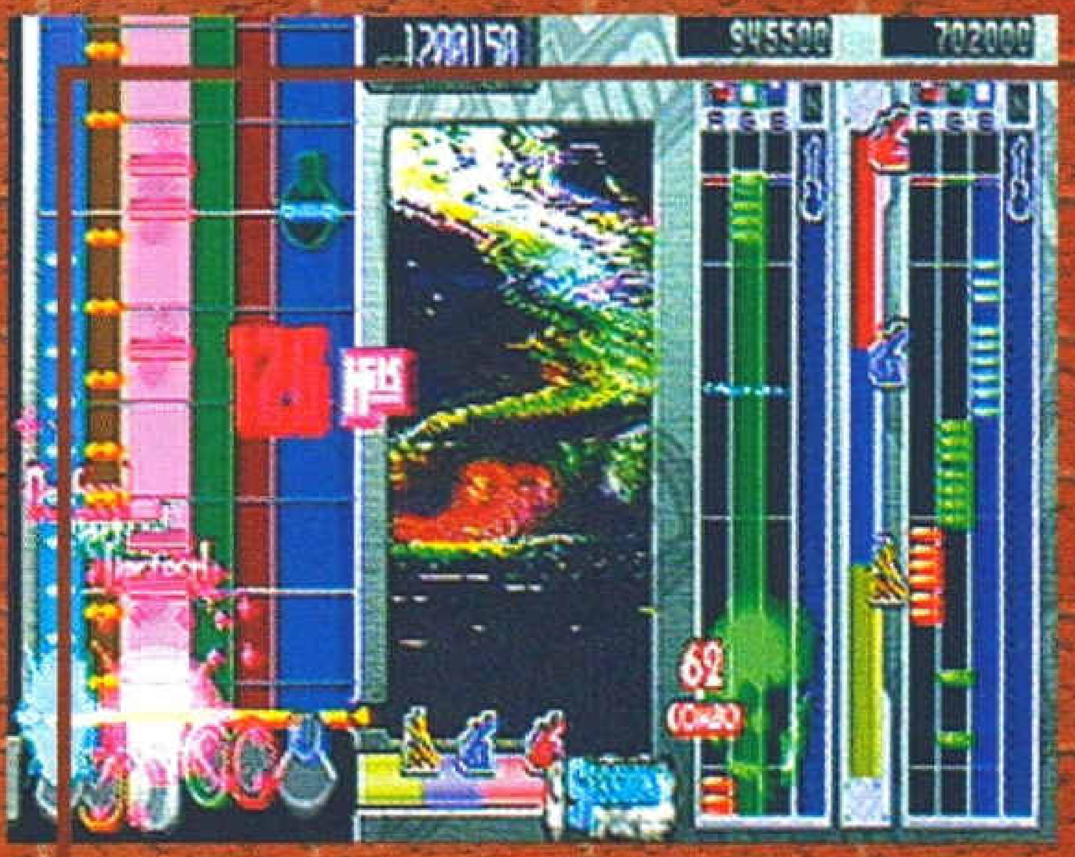
si tentavano i record più assurdi su Evil Eye o Hypnotica (due pezzi presenti in Guitar Freaks), ma adesso è tempo di cambiare. Facciamolo a tempo di musica!

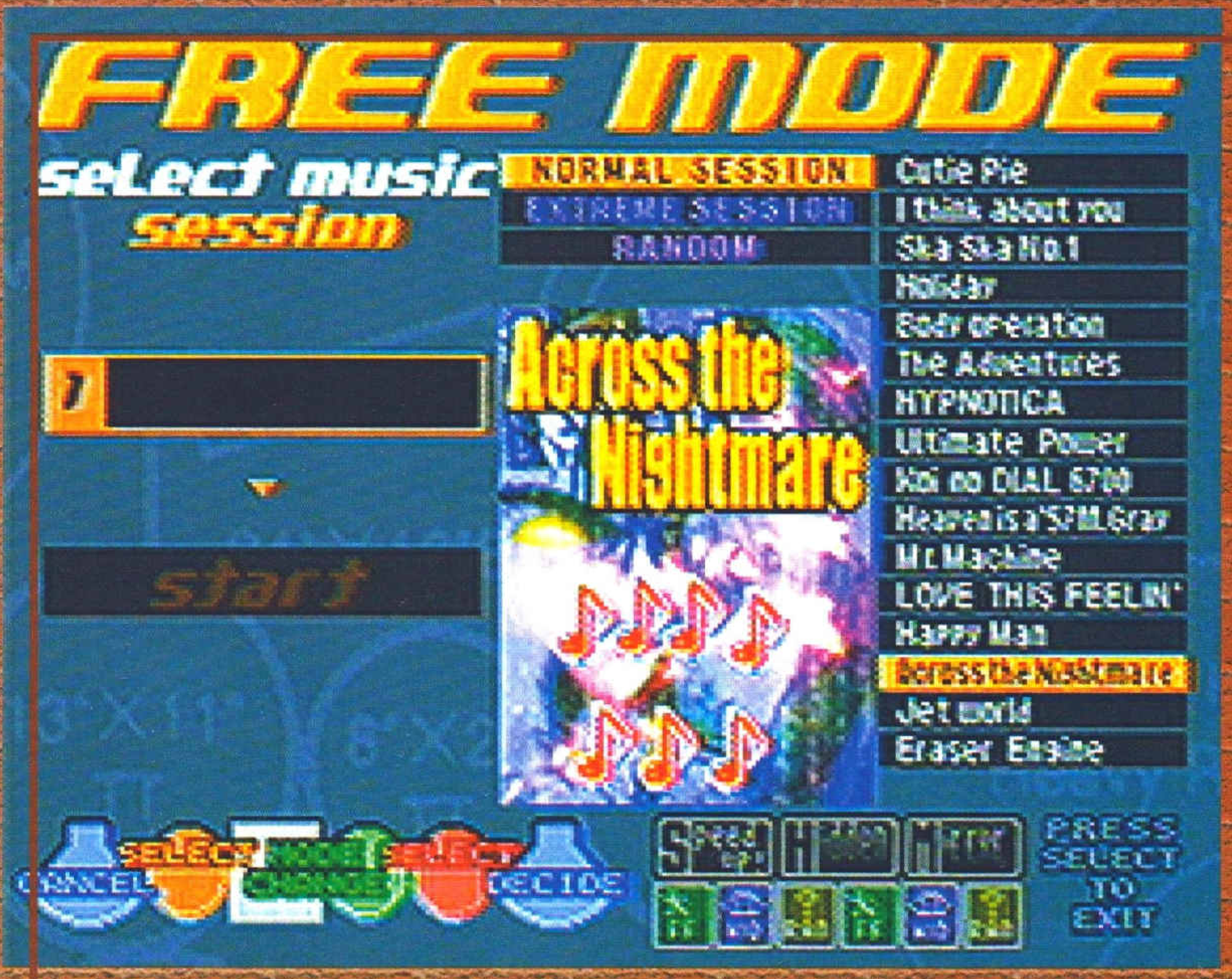
Bella questa canzone... Fa molto Phil Collins.

La Konami esordisce su PS2 con un titolo che, francamente, non sfrutta neanche un miliardesimo della potenza della nuova console. DrumMania, successore di quel Guitar Freaks che aveva saputo infiammarci, conferma la mia tesi, che vuole i programmatori della Konami tra i primi consumatori di sostanze stupefacenti, davvero troppe visti i giochi decisamente fuori di testa che questi giapponesini (sarebbe più corretto dire Giapponesoni!!!) sanno sfornare. Anche questa volta hanno saputo sorprenderci, uscendo sul mercato con una nuova conversione - dedicata, come vi ho già detto, alla neonata console di casa Sony - di un cabinato da sala e una nuova periferica. Per chi non lo avesse ancora capito, DrumMania è un simulatore di batteria, con tanto di controller dedicato che, stando alle nostre fonti, parrebbe essere stato realizzato dalla Yamaha... sicuramente non una novizia in questo campo. Tuttavia, nonostante il costo decisamente elevato, non possiamo dire di trovarci di fronte a un prodotto perfetto, visto e considerato che il pedale che dovrebbe gestire, almeno in teoria, la grancassa, risulta troppo impreciso e poco stabile. Fortunatamente è possibile disabilitarlo, anche se questa scelta ci impedirà di salvare i nostri record. Tornando al gioco vero e proprio, la prima cosa che salta all'occhio è che nello schema nulla è cambiato: anche se questa volta non ve la caverete con sole tre dita (dovrete, infatti, imparare a gestire rullante, charleston, crash e due tom... un'impresa quasi epica, almeno all'inizio), si tratterà sempre e comunque di battere a tempo sul pezzo giusto. Giocare a DrumMania è, comunque, una vera esperienza per tutti i vostri arti, dannatamente faticosa e "snervante" ma imperdibile. I pezzi sono davvero gagliardi e, anche in questa release, cercano di accontentare un po' tutte le orecchie. Si potranno suonare molti brani, divisi per livello di difficoltà (Normal, Real e "fuori di testa") e per numero di partecipanti, dallo ska all'hard rock, passando per il fusion - davvero inavvicinabile nei primi giorni - e per il jazz. Le modalità messe a disposizione dei musicisti di tutto il mondo sono quelle che, da sempre, troviamo nei Bemani. Avrete quindi la possibilità di cimentarvi nell'arcade - fedele trasposizione dell'originale da sala -, esercitarvi su un singolo pezzo, editare gli arrangiamenti o di sfogarvi con un bel doppio... o triplo, perché questa volta alla Konami hanno proprio voluto esagerare!









Una delle caratteristiche più interessanti di questo DrumMania è, infatti, la possibilità di dare vita a vere e proprie jam session con i propri amici. Grazie a un multitap e due chitarre - quelle di Guitar Freaks, per intenderci - sarà possibile suonare contemporaneamente in tre, sbizzarrendosi su pezzi già conosciuti come Cutie Pie o Happy Man, oppure dedicandosi interamente a quelli creati per l'occasione. Non ci resta che aspettare una comunque improbabile conversione per il mercato nostrano, intanto qui, noi continueremo a sudare... ehm, suonare con questo strano strumento.

Davide "ToSo" Tosini

Street Fighter Ex 3

Titolo
Street Fighter Ex 3
Macchina
PlayStation 2
Casa Software
Capcom

La spettacolare introduzione ci mostra un combattimento coreografico tra Ryu e Ken.

Poteva mancare un picchiaduro tra i giochi con cui è stata lanciata la PlayStation 2?

La risposta è ovviamente no

Solo che il picchiaduro in questione non è il tanto decantato Tekken Tag Tournament, benasì un nuovo episodio dell'interminabile serie di Street Fighter, una saga che mi è sempre piaciuta ma che trovo non dia il meglio di sé nelle tre dimensioni. Invece, è proprio nel tridimensionale che Street Fighter fa la propria prima apparizione su PlayStation 2, puntando forse sull'uscita anticipata per cercare di guadagnare qualche posizione sull'annunciato blockbuster che sarà il già citato Tekken Tag Tournament. Così, mentre la Prima PlayStation si appresta ad ospitare il secondo episodio dei mazzuolatori di strada tridimensionali, il suo successore passa direttamente al terzo, con una mossa forse non proprio azzeccata, ma tant'è.

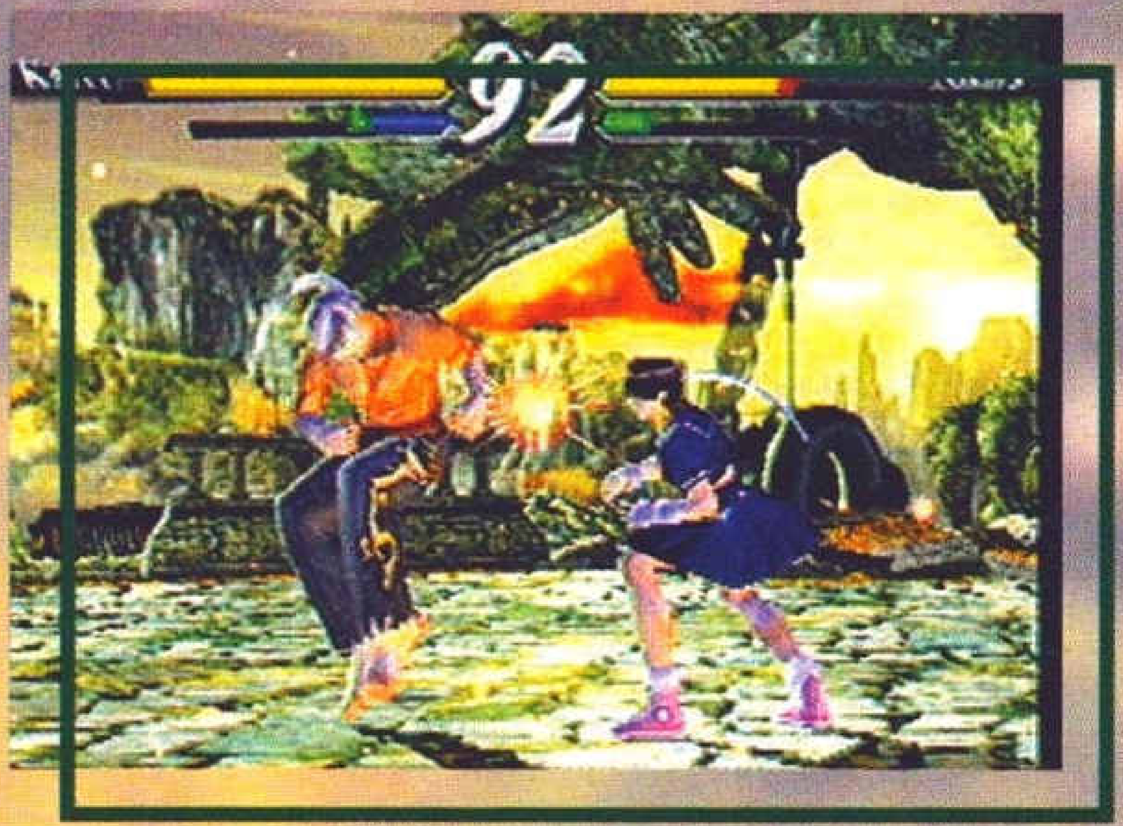
Street Fighter Ex 3 si presenta, in sostanza, come gli altri episodi della saga, ovvero nelle vesti di un comune picchiaduro in 2D con personaggi e fondali realizzati in grafica poligonale. Come già saprete, quindi, ci troviamo di fronte ad un tipico caso di 3D farlocco, dato che le possibilità offerte dalla terza dimensione non vengono sfruttate. Ma andiamo con ordine.

La schermata iniziale

Street Fighter è un picchiaduro, e quindi un gioco in cui si deve solo massacrare l'avversario. Per ovviare a una struttura che potreb-

be essere alla lunga noiosa, alla Capcom si sono inventati un po' di modalità di gioco aggiuntive che consentono una certa variabilità nei combattimenti. Il classico Original mode dovrebbe essere la riproduzione fedele di quanto potete fare sul coin op (o almeno credo: io non l'ho visto, e non so nemmeno se esiste); dopo aver scelto il vostro personaggio, inizierete una serie di combattimenti, solitamente differenti in qualche modo dalla solita modalità uno contro uno. Il primo scontro, per esempio, vi vedrà contrapposti a un gruppo di tre avversari da abbattere contemporaneamente (ma la loro energia sarà ridotta rispetto al solito). In seguito, potrete affrontare anche scontri due contro due (i combattenti sono divisi in squadre, un solo membro di ciascuna delle quali è presente in gioco; si può però dare il cambio al compagno) e dramatic battle

Alla fine del gioco, potrete godervi una rissa contro una marmaglia di avversari anonimi



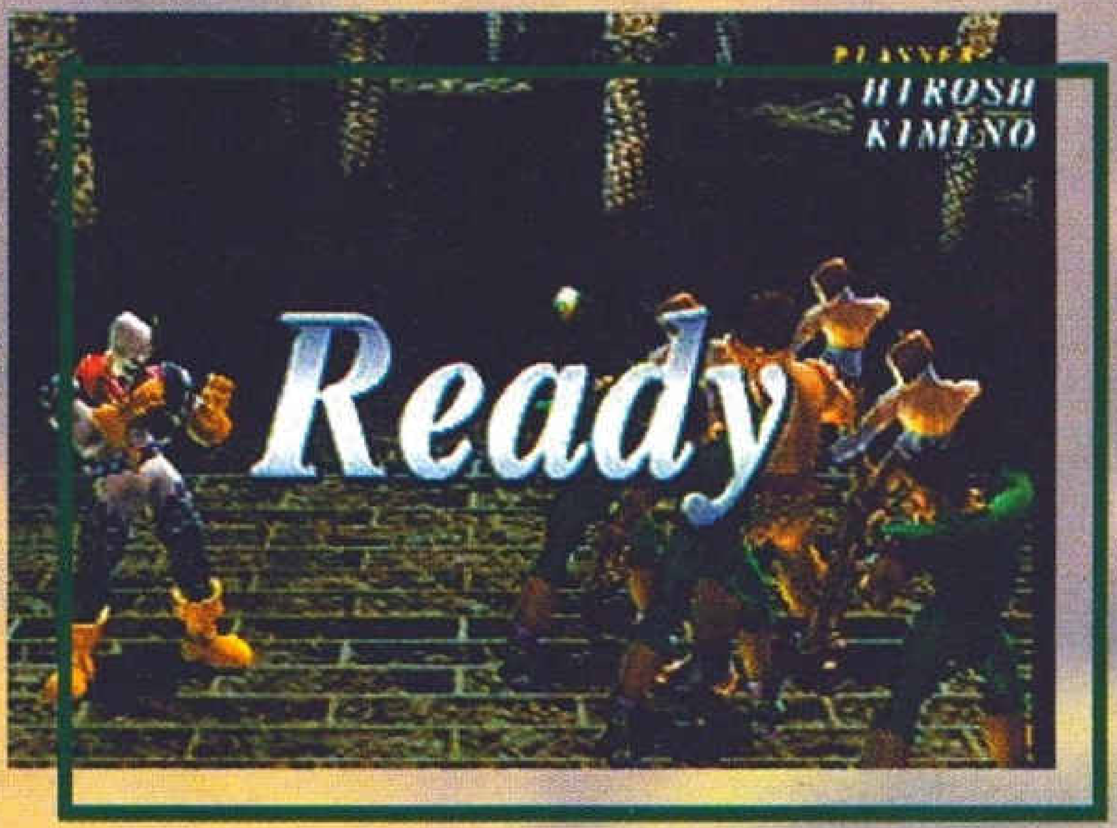
come se ne sono già viste nella serie Alpha (voi e un compagno, solitamente controllato dal computer, contro un singolo avversario). Queste varianti sono tranquillamente riproducibili anche in partite singole tramite l'apposita modalità, che vi consente di organizzare scontri tra voi e il computer, oppure con o contro un amico, secondo tutte le possibilità che potete vedere nell'Original mode e che vi ho descritto poco sopra. Non manca una modalità di editor dei combattenti, la cui natura è ancora piuttosto oscura (tutte le indicazioni erano in giapponese). Dovrebbe comunque basarsi sull'acquisizione di punti esperienza in seguito ai combattimenti; i punti in questione devono poi essere spesi per acquistare mosse speciali e super combo varie, ciascuna delle quali ha un determinato prezzo, pagabile con i punti succitati.

Potevamo stupirvi con effetti speciali... E l'abbiamo fatto! La grafica fa ampio uso di soluzioni spettacolari.

Chiamiamo gli amichetti

All'inizio dell'Original mode potrete scegliere un singolo personaggio, che sarà il vostro amichetto principale. Quando sconfiggerete un gruppo di avversari, però, potrete decidere che l'ultimo di quelli che avete menato si uni-

sca al vostro schieramento per gli incontri successivi. In questo modo potete immagazzinare fino a tre combattenti supplementari, da usarsi durante il gioco. Ad ogni stage, inoltre, potrete decidere quali avversari affrontare tra due alternative, fino allo scontro finale con l'immancabile Vega/Bison, che potrete scegliere di massacrare in una versione "normale" o in modalità "energizzato", con qualche mossa in più e più cattivo. Nello scontro finale impiegherete tutti i vostri personaggi in stile King of Fighters (se ne viene menato uno, entra l'altro). Infine, ogni volta che terminerete il gioco, potrete accedere ad uno dei personaggi segreti (io ho sbloccati cinque tra cui Sagat, il succitato Vega/Bison e Garuda).



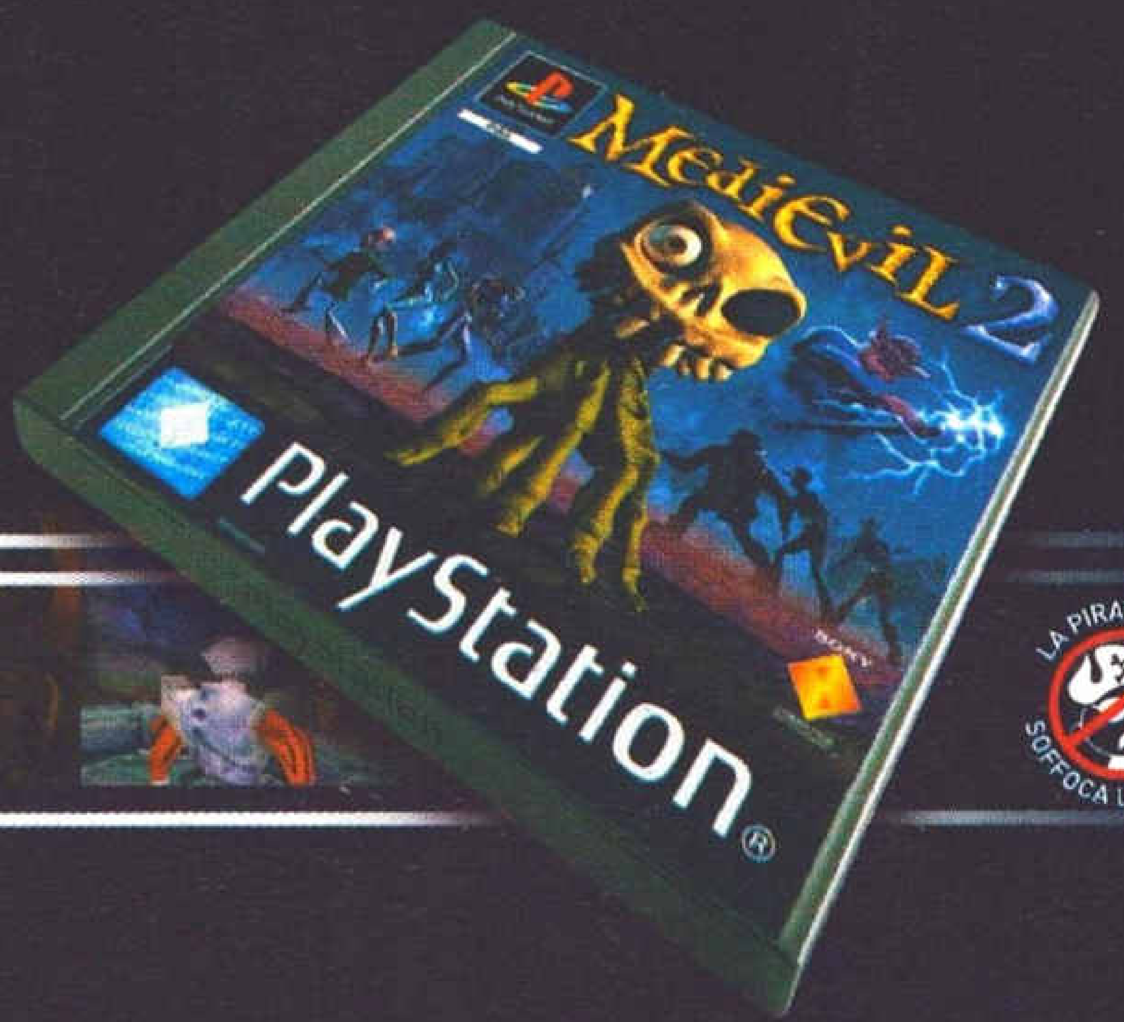
Vediamo cosa sai fare

Street fighter Ex 3 è uno dei primi giochi su PlayStation 2 e già da qui si intravede qualcosa delle potenzialità di questa macchina. La grafica, seppure alcune scelte di colori sono discutibili (Ken con il costume rosa!), fa la sua figura. Gli effetti di luci e ombre sono davvero belli, e sono presenti degli interessanti tocchi di classe, quali gonnellini e vestiario assortito che svolazzano con il movimento dei personaggi. Insomma, qualcosa di bello da vedere e di parecchio istruttivo riguardo quelle che sono le capacità di questa nuova macchina. Niente male anche il sonoro, pur non essendo eccezionale; fondamentalmente, è piuttosto simile a quello delle precedenti versioni.

Ora, questa è solo una preview, e, di conseguenza, non posso sbilanciarmi in un parere definitivo. Tuttavia, a giudicare da quanto ho visto fino ad ora, posso darvi solo un consiglio: aspettate Tekken Tag Tournament. Perché? Perché l'intelligenza artificiale degli avversari di questo Street Fighter Ex 3 è tendente a meno infinito. Se la situazione rimarrà tale anche in sede di recensione, la longevità sarà più o meno sotto zero. Non c'è una vera e propria sfida nel combattere e il livello di difficoltà Normal è decisamente troppo semplice. Quando mi è stata chiesta una prima impressione riguardo questo gioco, me ne sono uscito con uno "Street Fighter ai minimi storici" forse un po' drastico, ma comunque non molto lontano da quanto effettivamente penso. Che senso ha mettere tante mosse, se poi si può finire il gioco usando solo la spazzata? Comunque, ripeto, questa è una preview, e, chissà, da qui all'uscita effettiva potrebbe ancora cambiare qualcosa; tuttavia, ho fondati motivi per credere che così non sarà. Niente di nuovo sotto il sole, apparentemente; questa prima uscita non sembra, almeno per ora, presentare grossi motivi d'interesse, ma non dimentichiamoci dell'imminente Tekken Tag Tournament, che potrebbe essere una delle killer application per la nuova macchina Sony. Aspettiamo impazienti una versione definitiva di entrambi i giochi, comunque.

I combattimenti contro più avversari sono spesso alquanto caotici.

Sir Dan Fortesque si è risvegliato. Di pessimo umore.



MediEvil 2™

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA

PlayStation®

SOLO PER PLAYSTATION

Ti svegliano all'improvviso. Non fai in tempo a lavarti il teschio e a sgranchirti lo scheletro che già gli zombi ti saltano addosso. Se il buongiorno si vede dal mattino, questo non è un buon giorno per Sir Dan Fortesque. D'altra parte, solo un osso duro come lui può arrivare in fondo a Medievil 2.

OLTRE 600 VIDEOGAMES

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Developed and published by Sony Computer Enterteainment Europe. © 2000 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.

TBWA/BDDP

Street Fighter Ex Plus 2

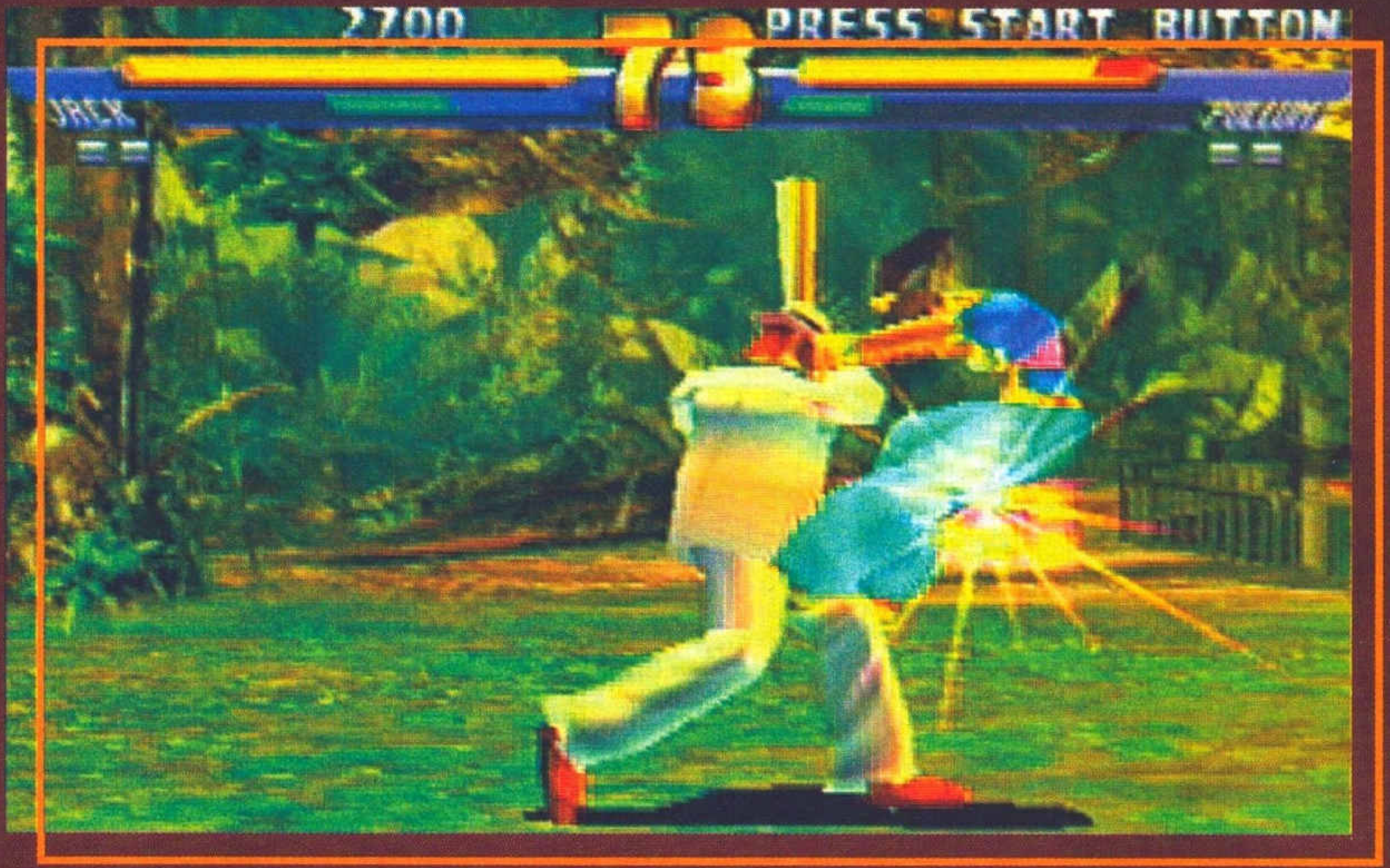
Titolo	Street Fighter Ex Plus 2
Macchina	PlayStation
Casa Software	Capcom

I mazzuolatori di strada tornano alle tre dimensioni...

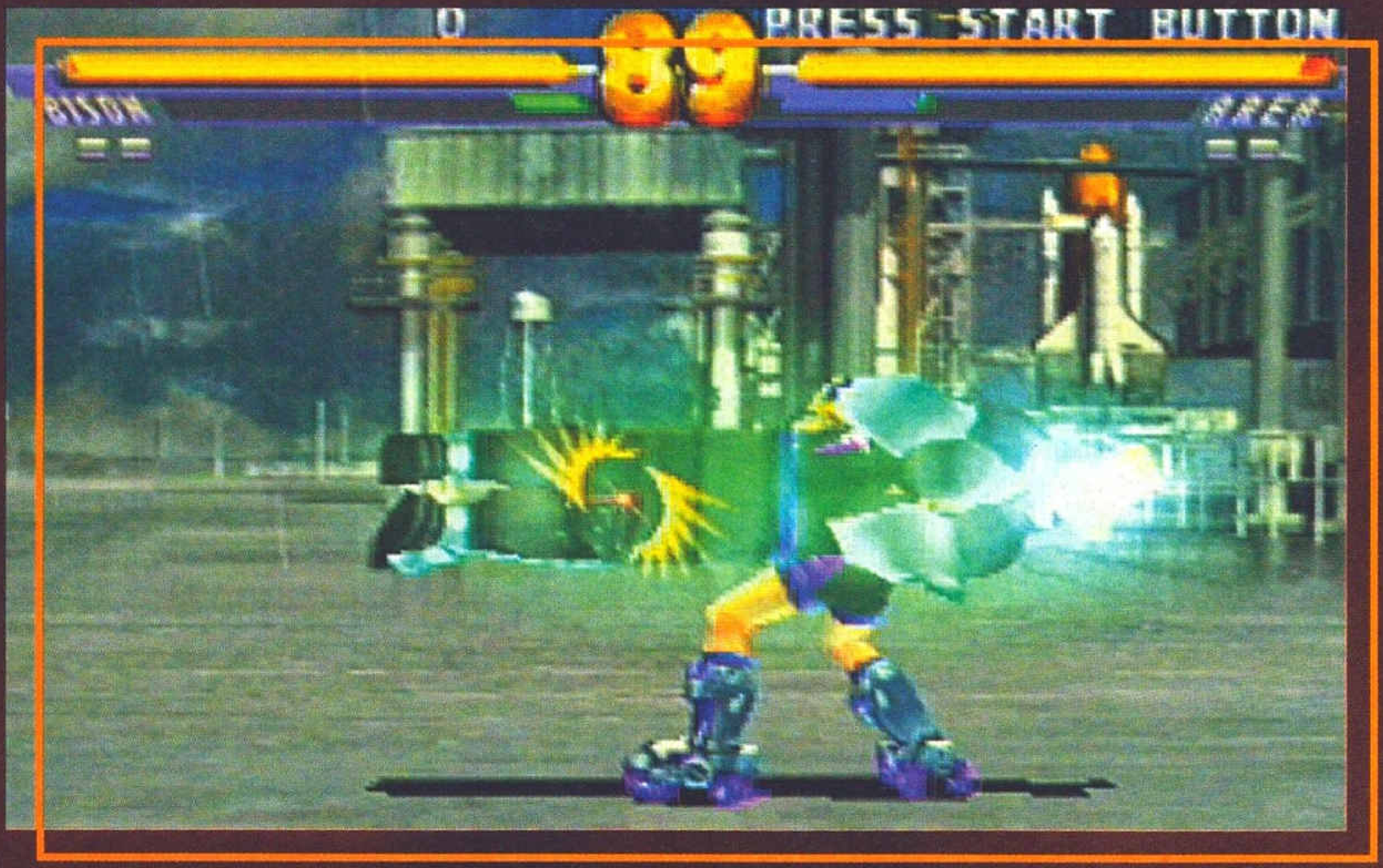
La saga di Street Fighter è indubbiamente una delle più longeve serie di picchiaduro che la storia dei videogiochi ricordi, e, da che mondo e mondo, è sempre stata legata alla sfera delle due dimensioni. La Capcom è sempre riuscita a dare delle buone prove in questo campo, sfornando a ripetizione dei giochi che si dimostravano (quasi) sempre lo stato dell'arte in fatto di mazzate bidimensionali. Tuttavia, qualche anno fa, quando imperversava la moda dei beat 'em up 3D e tutti avevano sulle labbra il nome di Tekken 2, era per certi versi impensabile che proprio la casa che aveva dato i natali a Ryu e Ken restasse in disparte. E così, anche la Capcom realizzò un proprio picchiaduro in tre dimensioni, utilizzando, ovviamente, i personaggi della sua saga più nota, ovvero quella di Street Fighter. Affidato al team di sviluppo Arika, Street Fighter Ex Plus Alpha, questo il nome della conversione per PlayStation del gioco in questione, riscosse pareri contrastanti. Secondo me, per esempio, era un picchiaduro tridimensionale farlocco, giacché l'unica cosa che lo differenziava dai suoi "antenati" in due dimensioni erano i personaggi poligonali. Insomma, la mia opinione personale era che la Capcom si esprimesse decisamente meglio nel campo delle due dimensioni pure, senza perdersi in fronzoli che, in fin dei conti, erano stati messi

Questa presa da tamarro è una delle poche novità degli Street Fighter tridimensionali.

Le prese sono una delle poche occasioni in cui l'inquadratura cambia.



Il buon Jack è uno specialista nelle mazzate. Soprattutto usando le mazze da baseball.



Il Colpo del Bussolotto di Bison si fa ancora come ai bei vecchi tempi...

Credo che qualsiasi commento sia superfluo...

lì solo perché di moda e che non avevano una vera ragione d'essere. Tuttavia, quel simpatico giochino, che male non era, ebbe comunque un discreto successo con relativo stuolo di fan e immancabile seguito, che sta per uscire anche su PlayStation.

La diversità si cerca nell'uguaglianza

Non chiedetemi il significato del periodo di cui sopra, perché non lo conosco, mi è venuto così. Street Fighter Ex Plus 2, questo il titolo del gioco che sarà il successore del succitato Ex Plus Alpha, propone più o meno invariate le caratteristiche del proprio predecessore. Il disco di preview che ci è stato fornito conteneva un gioco apparentemente già ad un avanzato stadio di completamento, con quelle che dovrebbero essere le peculiarità che andremo a trovare nella versione definitiva. Posso quindi già dirvi che i personaggi sono parecchi e tutti abbastanza diversi fra di loro, nei limiti del possibile. Abbiamo intanto la rosa quasi intera dei primi dodici bambocci che comparivano in Street Fighter 2 (ovvero gli otto di base più i quattro boss, con l'eccezione di alcuni di loro), più un'ancor più nutrita serie di altri tizi non meglio identificati, tra cui possiamo ritrovare anche alcune vecchie conoscenze, come il mascherato Garuda, la ragazzina Hokuto e il fessacchiotto Skullomania. Nulla invece ci è dato sapere sulla trama, né tantomeno sulla posizione che questo titolo occupa nella continuity generale. Certo, queste caratteristiche non potrebbero essere più irrilevanti, trattandosi di un picchiaduro, ma parlarne fa comunque piacere. Allora, dato che è sparito il suffisso Alpha, posso presumere che questo episodio sia ambientato dopo Street Fighter 2, e questo è quanto. Se dovesse essermi assegnata la recensione, vedrò di raccogliere qualche notizia in merito e di rendervi partecipi delle nuove vette di intreccio narrativo raggiunte dalla Capcom. Per il resto, che dire? Come già scrivevo poco sopra, sembra che questo nuovo episodio della saga mazzuolatoria presenti la stessa impostazione del precedente, ovvero quella del picchiaduro tridimensionale farlocco. Mi spiego: i personaggi sono poligonali, le inquadrature cambiano durante l'esecuzione delle prese, c'è il replay a fine round e fine della storia. Non potete muovervi lateralmente, né sfruttare la (apparente) terza dimensione per fare altro. L'impostazione di base è praticamente identica a quella dei giochi bidimensionali della stessa serie. E quindi, ecco la solita abbondanza di fireball, shoryuken, Ammappete Kick e via dicendo. Potrete eseguire le mosse suddette esattamente come nei giochi 2D.

Il vecchio Street Fighter Ex Plus Alpha si distingueva sotto l'aspetto delle modalità di gioco, davvero parecchie, molte delle quali ereditate da Tekken 2 e compagnia bella; questo non sembra presentare la stessa varietà, almeno allo stadio di lavorazione al quale l'ho visto. Non manca però la modalità Practice, ovvero una sezione appositamente progettata per permettervi di allenarvi nelle mosse di base e nelle combo. Inoltre, come accadeva nel primo episodio, non escluderei che, raggiungendo certi risultati in questo ambito, si possano sbloccare dei personaggi segreti.

Le belle mazzate sono sempre quelle

Tanto per dire che, in fin dei conti, se vi piace la serie di Street Fighter, i capitoli "collaterali", tra cui anche questi poligonali non dovrebbero lasciarvi indifferenti; ne consegue che anche la nuova versione del gioco Capcom non delude le aspettative, almeno ad una prima occhiata. Insomma, c'è tutto quello che ci si aspetta di solito da questi titoli: mosse speciali, una tonnellata di personaggi, una grafica non eccezionale ma interessante e via dicendo. A proposito di grafica, notare che, seppur i personaggi sono ora poligonali, i fondali sono invece spesso in bitmap; scordatevi poi il ring infinito alla Tekken: in questo Street Fighter un limite c'è ma è invisibile, esattamente come nei titoli 2D. I personaggi, comunque, sono ben realizzati e non mancano di una certa fluidità di animazioni e di un buon effetto di luci ed ombre. Tuttavia, come del resto accadeva per l'episodio precedente, questo Street Fighter Ex Plus 2 sembra più un tentativo di trasporre in una nuova modalità i personaggi e le caratteristiche che le due dimensioni portarono alla gloria, piuttosto che un sintomo di una volontà di strappare alla Namco la leadership nel campo dei picchiaduro tridimensionali. Ragionamento che, d'altra parte, si poteva fare anche per Wild Ambition, la prova della SNK nell'ambito delle mazzate in 3D. Comunque, non dimentichiamoci che quella che mi è passata per le mani non era che una versione di preview; la recensione dovrebbe essere imminente, quindi abbiate fede e sapremo darvi un parere definitivo.

Sergio "Ray" Porcellini

L'angolo di TGM

L'unica rubrica che si ribella ogni mese... E che insulta automaticamente i redattori di The Games Machine. Così, per l'immagine.

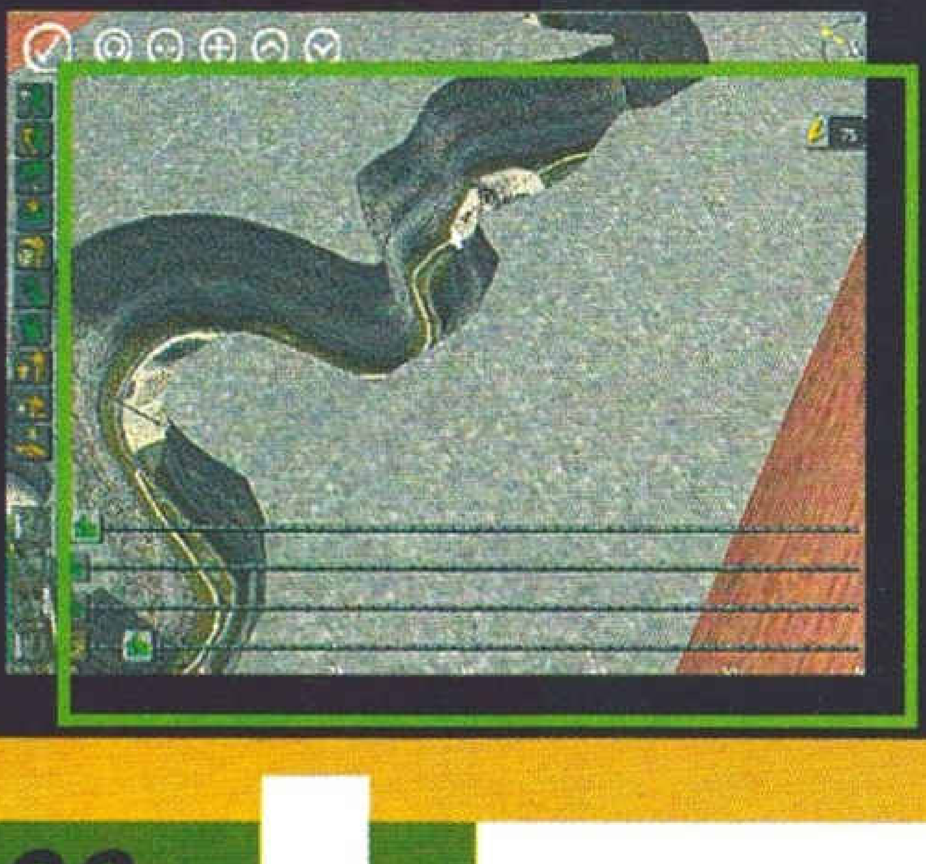
RALLY MASTERS

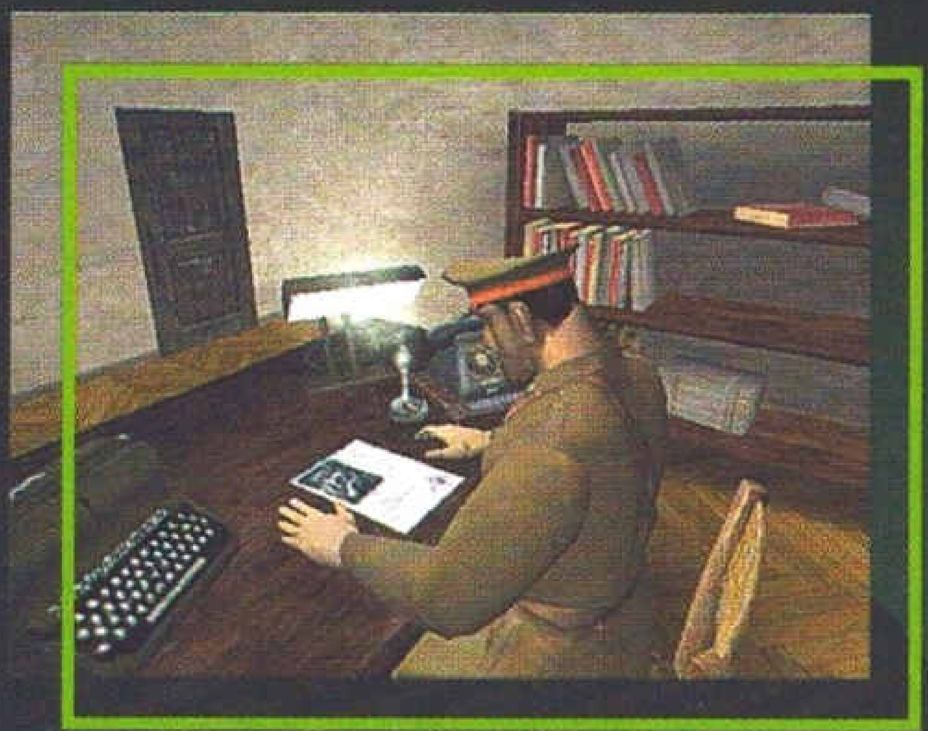
Il campionato di Kart redazionale sta per giungere al suo culmine e a noi arrivano giochi di rally. Perché, mi chiedo mi domando e dico? Comunque sia Rally Masters è un gioco onesto. La parola a quel lamer del Toso.

"In definitiva possiamo dire che è stato fatto un ottimo lavoro sotto il punto di vista grafico, macchine escluse, e quello sonoro, mentre ci sono altre piccole magagne, che vanno a minare leggermente l'appetibilità di questo software. Sicuramente è un prodotto in grado di soddisfare tutte quelle persone che desiderano un qualcosa di veloce, immediato e divertente".
E del cioccolato no, lamerone?

HIDDEN & DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM

Ma un titolo più lungo no? Comunque sia, ecco arrivare l'ennesimo seguito di un gioco che l'anno scorso prese tutti in contropiede, tanto da essere ribattezzato "Commandos in terza persona". Perché far recensire i titoli di guerra al Toso che non ha ancora nemmeno fatto il servizio civile e non sa distinguere una pistola da una canna da pesca? Sentiamo che ci dice:





"Giudicare un titolo come questo non è affatto facile. Partite dal presupposto che, per me, Hidden & Dangerous è stato uno dei più bei giochi che l'anno 1999 abbia saputo regalare al popolo videoludico e, quindi, mi aspettavo davvero tanto da questo seguito. In generale posso dire che è un prodotto decisamente carino sotto l'aspetto grafico, sconvolgentemente bello sotto il profilo musicale, con un'atmosfera da urlo e un design delle missioni davvero convincente. L'aspetto che mi ha più deluso però, è la realizzazione tecnica del prodotto in questione, troppo grossolana e frettolosa, con nuovi bug che vanno ad aggiungersi a quelli già presenti nella versione originale. Peccato davvero, perché le premesse erano più che ottime". Oro colato, bella Toso!

EVOLVA

E bastaaaaaaaaa!
Tosooooooooo
BASTAAAAAA! CI HAI ROTTOOOOOO! Ma la smetti di scrivere tutto? Noi poi diventiamo poveri! Come? Dovevo scriverti un box per Evolva?
Uhm, hai ragione ma mi sono fatto prendere la mano dagli impegni, le cavallette, NON E' STATA COLPA MIAAAA!
E' ora di finirla... Ok, la smetto...
"Divertente. Difficile ma dannatamente divertente. Questo Evolva è riuscito a rapire la mia attenzione in maniera quasi repentina, nonostante abbia dovuto abbandonare l'idea di fare rocket jumping. Sicuramente non è un prodotto alla portata di tutti, visto che con il passare del

tempo, le cose si complicano e non poco, ma vi posso assicurare che se vi lascerete trasportare dalla splendida colonna sonora e dalla singolare trama, ne rimarrete letteralmente affascinati.
Tecnicamente è un prodotto quasi ineccepibile che, data l'alta configurabilità delle opzioni grafiche, può essere giocato su quasi tutti i computer (magari non provate a farlo girare su un 8086...). Gran bel gioco!"
Se vedo altre recensioni del Toso, ribattezzo la rubrica Toso Machine, ma forse è meglio di no, perché senno' sembrerebbe una pagina del Postal Market in cui cercano di venderti una macchinetta per tagliare i capelli. Battuta!

MAJESTY

Non ho nemmeno idea di che gioco sia questo Majesty, non sono in confidenza con il Cossetta che ha scritto l'articolo e quindi non posso nemmeno banfare su di lui.
"Allora, vediamo un po': questo Majesty mi è piaciuto davvero tanto! Lasciando per un attimo da parte il fatto che il gioco riassume tre tra i generi che preferisco, la MicroProse è riuscita a presentare un prodotto davvero azzeccato: la sezione manageriale sembra essere una versione molto semplificata di Caesar III e questo non può che essere un pregio. Non è contemplata la possibilità di intraprendere campagne e le missioni sono completamente slegate tra di loro (anche i soldi risparmiati verranno di volta in volta azzerati), ma gli obiettivi sono sufficientemente variegati (anche se effettivamente 19 sfide sono davvero un po' pochine): per quel che riguarda la longevità bisogna però considerare che, mentre inizialmente tutto fila più o meno liscio, intorno all'ottava missione le cose cominciano a diventare davvero ostiche e si ha un'impennata piuttosto brusca della curva di difficoltà (anche se questo non dovrebbe scoraggiare i neofiti)".

RENEGADE RACERS

E se per Playstation è uscito MicroManiacs, su console arriva Renegade Racers. Purtroppo, ne parla ancora il Barone Bossetti Decaduto...
"Questo Renegade Racers è davvero un'occasione sprecata: imporre tempi ridicolmente ristretti per completare la gara costringe a ignorare gli scontri con gli avversari, bonus e quant'altro. A proposito di bonus:

sono troppi e alla fin fine, quando si ha il tempo, si finisce con l'utilizzarli tutti, senza distinzione.
Esteticamente non siamo messi male (ma non si capisce come mai il sonoro di tanto in tanto se ne vada chissà dove), tuttavia è un vero peccato che la varietà delle competizioni finisca per essere penalizzata dall'inspiegabile difetto di cui sopra. Rimane comunque un gioco godibile e a tratti sufficientemente divertente, ma forse è un po' troppo poco per ambire a gloriosi orizzonti".

WORLD MANAGER 2000

Il Conte gioca con la maglietta di Nakata e il che la dice lunga di quanto se ne intende di calcio: io so tutto di calcio ma le recensioni non me le danno più perché sono sempre in ritardo. Cosa fare, allora?
"World Manager 2000 si innesta nel panorama dei manageriali di calcio appena sotto ai due capi classifica Championship Manager (irraggiungibile!) e PC Calcio 2000. Gli sviluppatori hanno tentato di rispecchiare tutti gli elementi che fanno parte della gestione di una società calcistica, avvicinandosi così come concezione più al titolo della Dinamic Multimedia che ad altri concorrenti. Il database fa veramente impressione, anche se non è aggiornatissimo. Resta comunque la possibilità di scaricarvi dal sito ufficiale tutti i dati aggiornati per poi travasarli nel database del vostro disco fisso (o forse era fesso?...bah!). Quello che proprio infastidisce è che l'enormità di cose da fare siano state organizzate non al meglio, con troppi menu e sottomenu che possono indispettire l'utente poco esperto e incline a farsi un mazzo tanto per giocare in tranquillità. Oltretutto la voglia di strafare, cercando di includere molti aspetti diversi, lascia inevitabilmente qua e là alcune situazioni non sufficientemente approfondite come avrebbero dovuto. Alla fin della fiera World Manager si difende comunque bene, e oltre a essere una bella sorpresa è allo stato attuale l'unica valida alternativa ai due titoli citati poc'anzi. Fateci più di un pensiero".

Seconda Mania

L'indirizzo a cui spedire i vostri annunci è sempre il solito, ovvero: Xenia Edizioni - Console Mania - rubrica Seconda Mania - Casella Postale 853 - 20101 Milano. In alternativa potete inviare una e-mail con la parola "secondamania" ben specificata nel subject all'indirizzo konrad@xenia.it.

Vendo Nintendo 64 PAL (con imballi originali) + cavetti vari + un joypad + Mario 64 + un memory pack con rumble pack incorporato, il tutto a L. 150.000. Garantisco massima serietà. Spese di spedizioni a carico del destinatario. Annuncio sempre valido. per informazioni telefonare allo 010/824492 e chiedere di Christian, oppure scrivere una e-mail a playstikkio@libero.it

Cerco i seguenti controller originali usati (prodotti dalla casa che fa la console) di importazione parallela o ufficiali: Nintendo 64, offro L. 17.000, Sega Saturn (digital/analog), offro L. 10.000, Sony Dual Shock, offro L. 15.000, Atari Jaguar, offro L. 10.000, Mega Drive 6 tasti, offro L. 7.000; valuto anche offerte di controller non originali. Contattare: michele.tomassini@tiscalinet.it, preferibilmente province di Bologna e Ascoli Piceno.

Vendo per Sega Dreamcast PAL i titoli: Hydro Thunder (L. 45.000), Crazy Taxi (L. 60000) e F1 World Grand Prix (L. 50.000). Vendo per playstation: R/C Stunt Copter (L. 35.000) e Monster Rancher 2 (USA) (L. 55.000). Telefonare allo 0522/964527 e chiedere di Simone.

Vendo console Nintendo 8 bit (NES) con due joypad e la pistola originale e con i seguenti titoli, tutti PAL: Bionic Commando, Terminator 2, Roadblaster, North & South, Blue Shadow, Super Mario Bros, Duck hunt, Mission Impossible, Cartoon Workshop, Aladdin. Vendo inoltre console portatile "Gamate" con cuffie e 5 giochi: Vindicators, Brick Blaster, Nightmare of Santaclaus, Snowman Legend, Pipemania. Il tutto è in ottime condizioni e a prezzi stracciati. Telefonare allo 041/5266101 e chiedere di Riccardo.

Vendo Sega Dreamcast giapponese con imballi originali e garanzia a L. 250.000. Inoltre vengo i seguenti giochi in versione giapponese, sempre per Dreamcast: Expendable, Buggy Meat, Gundam 0079 a metà prezzo. Vendo anche, sempre a metà prezzo, le prime 5 videocassette di Evangelion. Telefonare allo 0143/61421 e chiedere di Massimo.

Vendo per Playstation i seguenti giochi: Dark Messiah (JAP a L. 45.000) , Tenchu (JAP a 45.000), The Note(PAL a L. 35.000), Dreams (PAL a L. 50.000), Soul of The Samurai (JAP a L. 50.000) ,Virus (PAL a L. 45.000) Ape Escape (PAL a L. 50.000), Septentrion - Out of The Blue (JAP a L. 50.000) Legacy of Kain - Soul Reaver (NTSC, a L. 50.000), Metal Gear Solid Integral (JAP a L. 70.000), Treasures of The Deep (PAL a L. 55.000), Echo Night (JAP a L. 55.000), Echo Night 2 (JAP a L. 75.000), Kula World (PAL a L. 50.000), Devil Dice (PAL a L. 50.000), Clock Tower 2, The Struggle Within (NTSC a L. 80.000), Gex 3D: Return of The Gecko (PAL a L. 45.000), Gex Deep Cover Gecko(PAL a L. 50.000) Parasite Eve (JAP a L. 70.000), Parasite Eve 2 (JAP a L. 119.000), Bio Hazard: Dual Shock Version (JAP a L. 100.000), Bio Hazard 2: Dual Shock Version (JAP a L. 110.000), tutti conservati in ottime condizioni (confezioni e istruzioni originali incluse); vendo guide strategiche di Resident Evil 2 (NTSC a L. 20.000), Silent Hill (NTSC a L. 20.000); vendo anche accessori per Playstation: guanto (The Glove + cassetta dimostrativa + istruzioni e scatola) a L. 65.000, joypad standard a L. 20.000, memory card a L. 20.000, tantissime riviste a prezzi bassissimi. Prezzi anche trattabili. Per informazioni telefonare allo 085/4152013 dalle 14.30 in poi e chiedere di Croft (!! NdD).

Cerco le guide dei seguenti titoli: Final Fantasy VII, Tomb Raider 2, Tomb Raider 3; pago massimo L. 10.000 l'una o scambio con altre guide, possibilmente in blocco. Telefonare, ore serali, allo 030/662344 e chiedere di Cristian.

Vendo per Sega Dreamcast giapponese i seguenti titoli: Power Stone a L. 50.000, Frame Gride a L. 60.000, Bio Hazard 2 Value Plus a L. 70.000. Prezzi non trattabili, garantisco massima serietà, annuncio valido solo per le Marche. Telefonare allo 0347/5172470 e chiedere di Massimo.

Cerco console Sega Dreamcast in qualsiasi versione (possibilmente universale) con o senza giochi; cerco anche giochi per Dreamcast in qualsiasi versione (anche in blocco) e accessori a poco prezzo. Potete telefonare o inviare un messaggio SMS allo 0339/7234396 indicando numero di telefono, titoli e relativi prezzi.

Cerco titoli gdr per PlayStation, specialmente Final Fantasy Antology. Vendo Breath of Fire 3 a L. 40.000 o lo scambio con un altro gdr. Cerco anche giochi per Saturn. Telefonare allo 0347/7429287 o allo 0347/7429202 e chiedere di Cesare.

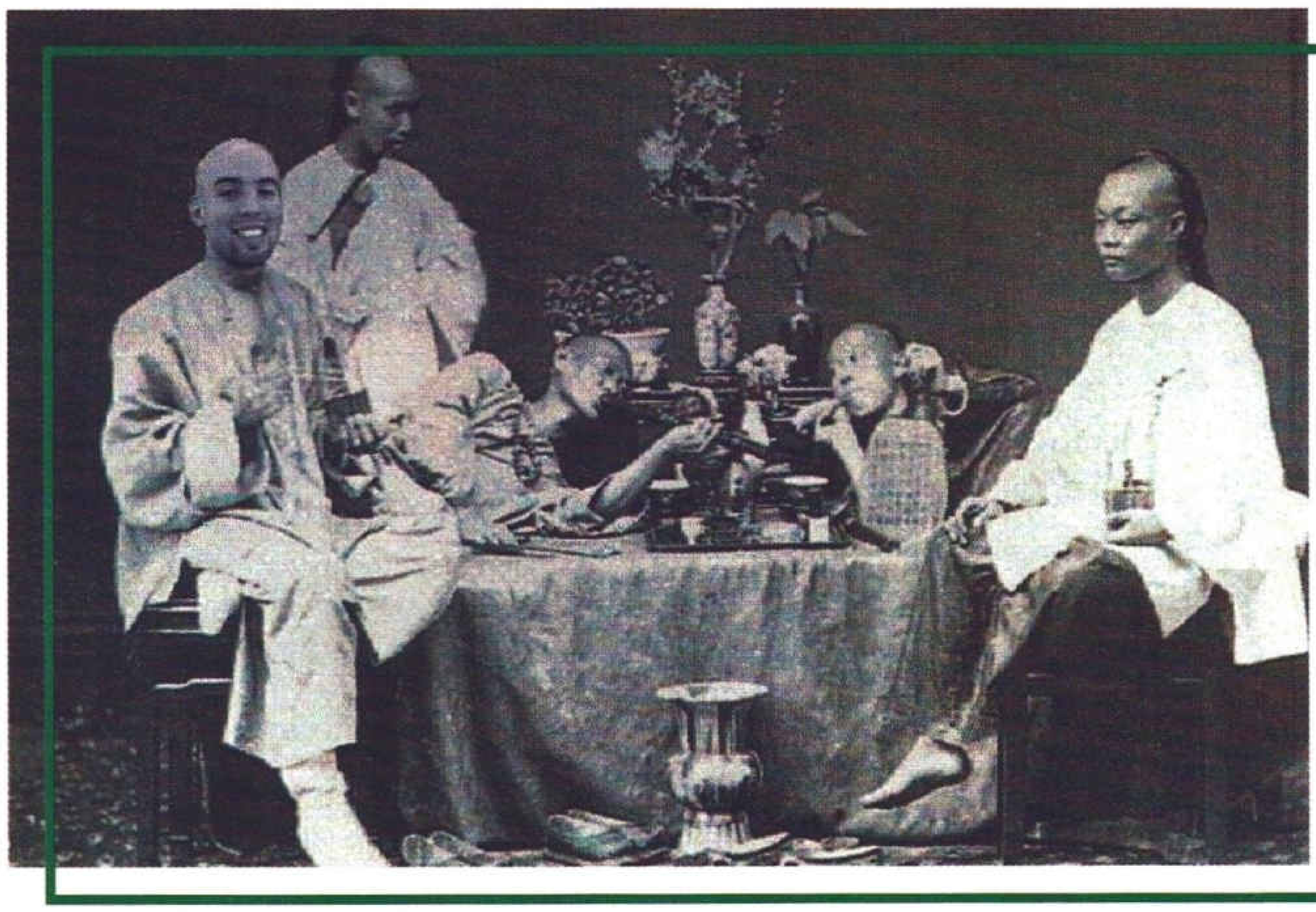
Vendo giochi per Nintendo 64 (USA); dispongo di Donkey Kong 64 (L. 99.000, con espansione L. 15.000), Legend of Zelda (USA) a L. 75.000, Turok Rage Wars a L. 80.000, Rayman a L. 70.000. Cerco versione americana di F1 World Gran Prix II, lo scambio con Zelda o Rayman. Cerco inoltre un PlayStation (qualsiasi versione) con pad e cavi a massimo L. 110.000. Avviso valido per tutta Italia, massima serietà. Telefonare allo 0828/53589 e chiedere di Nando.

Il Dave.

Facce ride

Sinceramente quando ebbi l'idea di fare questa simpatica operazione avevo paura che non mi sarebbero arrivate abbastanza immagini. Già dopo qualche giorno dall'uscita nelle edicole di ConsoleMania, però, la mia scrivania ha cominciato ad affollarsi di caricature di ogni tipo... Ebbene, anche se sceglierle è stato una vera impresa (molte erano davvero ben fatte), alla fine ecco qui i tre vincitori, che per un anno intero vedranno recapitarsi a casa la loro rivistona preferita. Gli altri, purtroppo, non vincono un tubo, ma giusto per premiare i loro sforzi credo che nel prossimo numero pubblicherò i lavori di tutti (spazio permettendo, perché, lo ripeto, le immagini sono davvero tante).
Ancora complimenti a tutti e... sotto con le faccione!
Ah, il misterioso lettore che il mese scorso mi aveva mandato una foto assieme a sua amica dai graaandi occhioni, ha finalmente un nome: Marco Rondoni, bella te.

Cereser Riccardo si aggiudica il premio per la foto mistica, riuscendo a cogliere il vero spirito redazionale. Da sinistra a destra troviamo

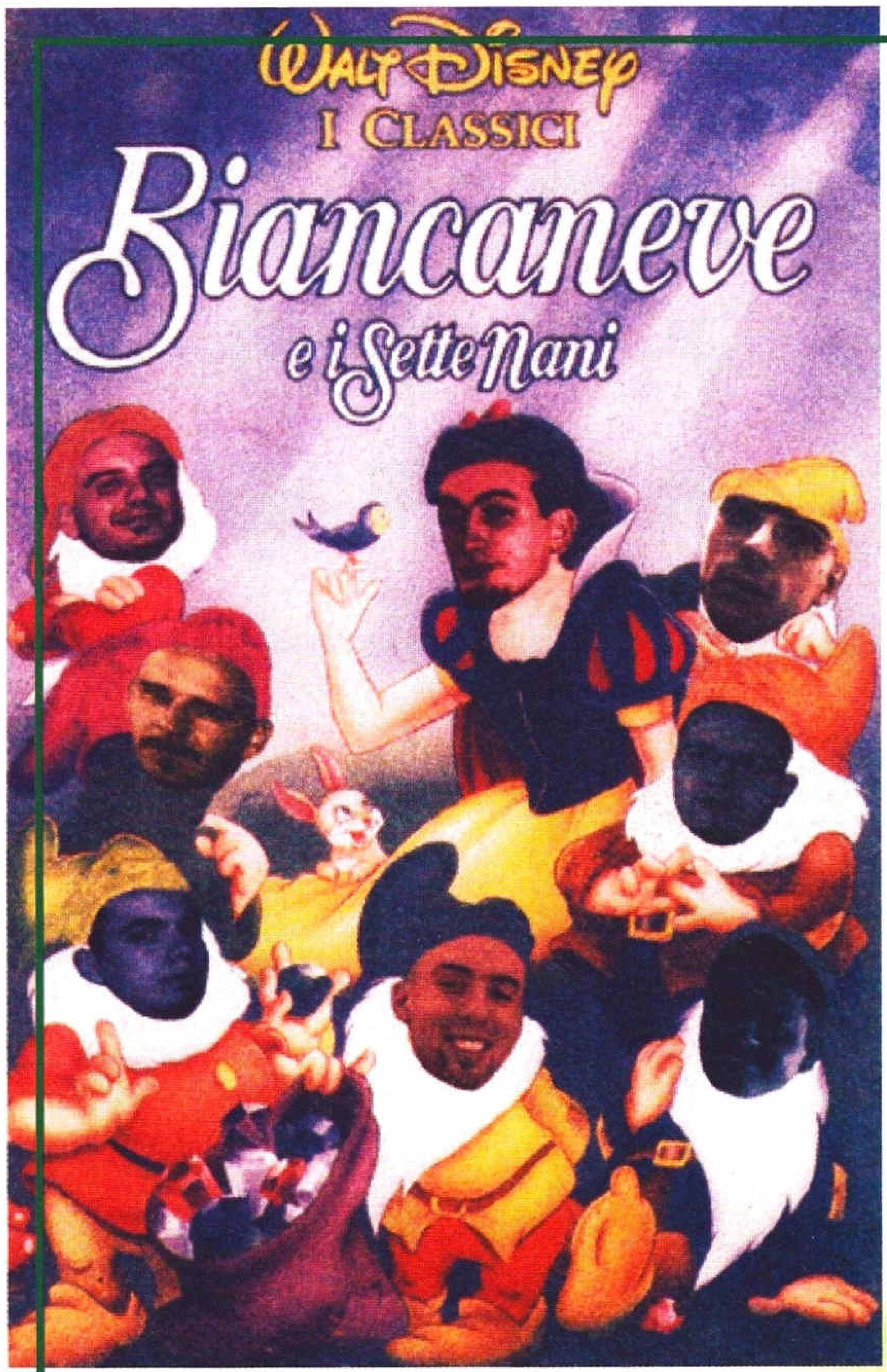


il Toso (quando aveva i capelli lunghi, o meglio, quando aveva i capelli), Fra' Martino Campanaro, Don Abbondio, Don Zaucher, Padre Tic e Tac, Don Chisciotte e Don Ciac Castoro.

Urso Christian ottiene l'abbonamento grazie alla sua foto simpatica e birichina. A prima vista si fa fatica a trovare il Vlad tra questi bonzi di Riace, ma uno sguardo attento lo potrà scorgere nella prima figura

sulla sinistra. Inutile dire che il Vlad si veste abitualmente così, e anzi, molti lettori giurano di averlo visto in centro a Milano mentre, assieme ai suoi amici, saltella e canta aaari aaari...

Addolorato Silvio vince il premio per il montaggio più fuori di cozza: Biancomao e i sette imbecilli. La storia narra di un ragazzo (operato)



che un giorno, stufo della vita di strada, scappò in un bosco dove incontrò sette imbecilli dal nome di Tosolo, Alexolo, Tiemmebìolo, Vladolo, Rullalo, Duspalo e Cristianlo. La storia finisce in tragedia quindi ve la risparmio. Comunque complimenti anche a te.

Le foto vanno spedite a: XENIA EDIZIONI • CONSOLEMANIA • FACCE RIDE • Via Carducci, 31 • 20123 Milano
OPPURE ALL'INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA: raffo@xenia.it

Raffo

Cheat Mania

Per vedere i trucchi da voi scoperti pubblicati in questa rubrica speditei al seguente indirizzo: Xenia Ed. - Console Mania - Cheat Mania - Casella Postale 853 - 20101 Milano. In alternativa potete indirizzare una mail all'indirizzo konrad@xenia.it, inserendo nel subject "cheat mania". Alla prossima...

PlayStation BUSTER

CRASH TEAM RACING

Arene extra: per sbloccarle nella modalità battle, vincete tutte e quattro le cup race nella modalità arcade al livello di difficoltà qui sotto indicato:

Percorso	Difficoltà
Basement Level	Hard
Parking Lot	Easy
The North Bowl	Medium

Crash farlocco: vincete la Purple Gem Cup nella modalità adventure (NB: per accedere alla Purple Cup, dovete collezionare 5 CTR viola)
Invisibilità: nella schermata principale, tenete premuti L1 + R1 e premete basso, sinistra, destra, alto, basso, destra.
Turbo boost; premete croce prima che la luce verde si accenda all'inizio di ogni corsa.

DIE HARD TRILOGY

Come si inseriscono i codici: mettete il gioco in pausa, sottolineate la parola "quit", e, tenendo premuto R2, inserite i codici che seguono:
999 turbo: premete cerchio, cerchio, quadrato, quadrato, basso, basso, croce, croce.
Cielo nuvoloso: premete basso, quadrato, triangolo, destra.
Debug mode: premete destra, alto, basso, quadrato sul secondo controller; questo visualizzerà le informazioni di debug. Utilizzate sempre il secondo pad per accedere alle varie informazioni. Per disabilitare il debug mode ridigitare la sequenza di tasti.
Disabilita il texture mapping: premete basso, alto, sinistra, sinistra, basso, alto, sinistra, sinistra, basso, alto, sinistra, sinistra.
Fergus mode con invincibilità (qualsiasi cosa significhi): premete cerchio, basso, basso, triangolo, croce, quadrato.
Levare tutte le texture: premete basso, alto, sinistra, sinistra, basso, alto, sinistra, sinistra, basso, alto, sinistra, sinistra.
Macchine giganti: premete sinistra, triangolo, destra, basso.
Telecamera dall'alto (nella sezione di guida): premete cerchio, basso, quadrato, triangolo, sinistra (NB: il pulsante del turbo cambia la visuale).
Slow motion: premete sinistra, alto, sinistra, sinistra, quadrato, basso.
Vite infinite: premete sinistra, cerchio, alto, basso, quadrato, destra.
Effetti sull'obiettivo della telecamera: premete cerchio, basso, basso, quadrato, destra; ripetete la sequenza per ciclare attraverso effetti differenti.
Cambia la velocità del commento vocale: premete basso, quadrato, quadrato, destra; ripetete la sequenza per passare dal commento lento a quello veloce e viceversa.
Mostra le coordinate: premete sinistra, cerchio, basso, quadrato.
Personaggi grassi: premete destra, quadrato, quadrato, basso.
Granate: premete destra, quadrato, basso, cerchio per 50 granate flash-bang, 50 granate standard, 50 granate fumogene.
Invincibilità: premete destra, alto, basso, quadrato per diventare invincibile; ridigitate la sequenza per disabilitare l'invincibilità.
Inverti le direzioni: premete destra, quadrato, triangolo, destra; ripetete la sequenza per disabilitare.
Selezione del livello: premete basso, cerchio, sinistra, quadrato, alto, quadrato, sinistra. Tenete premuto start e premete sinistra o destra per selezionare il livello; premete select per sceglierlo. NB: premendo start sul secondo controller verrà mostrato il nome del livello.
Skeleton mode: premete triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, destra, destra, destra, destra per far diventare i personaggi degli scheletri.
Strani suoni di morte (!): premete cerchio, cerchio, destra; i bersagli (incluse le piante) produrranno strani rumori se colpiti.
Munizioni infinite: premete destra, alto, basso, basso, quadrato, destra. Ripetete la sequenza per rifornire di munizioni tutte le armi.

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Tutte le armi: quadrato, quadrato, cerchio, cerchio, L1, L1 dopo aver messo il gioco in pausa.
Re-load automatico nella modalità shooter: quadrato, quadrato, triangolo, triangolo, cerchio, cerchio dopo aver messo il gioco in pausa.
Modalità teste giganti: premete R1, R1, L1, L1, triangolo, triangolo dopo aver messo il gioco in pausa.
Uomo elettrico (nella modalità adventure): premete quadrato, quadrato, L1, L1, R1, R1 dopo aver messo il gioco in pausa.
Prospettiva in prima persona nella modalità adventure: premete cerchio, triangolo, triangolo, quadrato dopo aver messo il gioco in pausa.
Munizioni infinite: premete L1, L1, R1, R1, cerchio, cerchio dopo aver messo il gioco in pausa.
Invincibilità: premete triangolo, triangolo, cerchio, cerchio, L1, L2 dopo aver messo il gioco in pausa.
Skeleton mode: premete cerchio, quadrato, triangolo, triangolo, qua-

drato, cerchio dopo aver messo il gioco in pausa.

FUTURE COP: LAPD

Tutti i livelli completati: inserite come password la parola "DYPYFA-SRHR".
Tutte le missioni completate, armi bonus, invincibilità: inserite come password la parola
" DYTIFASUHL".
Invincibilità: mettere il gioco in pausa, evidenziate quindi la voce "sound FX volume", quindi premete cerchio, cerchio, select, select, cerchio, select, croce, quadrato. Selezionate ora "quit", quindi "yes" per confermare.
Password:

Livello	Password
1	TAFRGYBLRR
2	CRGRGYBLRY
3	FUMRGYBLRL
4	SICUGYBLLI
5	TAFUGYBLLR
6	CRGUGYBLLY
7	FUMUGYBLLR
8	SIFYGYBISR

Ricarica lo scudo: mettere il gioco in pausa, quindi premete select per far apparire il menu; evidenziate "volume sound FX" e premete quadrato, select, cerchio, croce; posizionatevi ora su "quit" e premete croce. Al prompt evidenziate "yes" e premete croce. Togliete ora la pausa e il vostro scudo sarà ripristinato.
Munizioni infinite: nella schermata dei titoli premete croce, R1, R1, R1, R2, L1, L1, L2, croce, quadrato, select.

RAINBOW SIX

Password (Elite):

Red Wolf:	1ZB1S2S22M??
Sun Devil:	BJBBC3S225??
Eagle Watch:	BZBBSMS22888
Ghost Dance:	CJDCCQS2F288
Fire Walk:	CZDCSWS2FMQ8
Lion's Den:	DJBDCYS2F5??
Deep Magic:	DZBDS8S2F???
Lone Fox:	2JB2D1S2G2??
Black Star:	2ZB2T2S2GM??
Wild Arrow:	FJDFD3S2G5??
Mystic Tiger:	FZDFTMS2G888

Password (Recruit)

Red Wolf:	12D1S2Q22MQQ
Sun Devil;	BJDBC3Q22WQQ
Eagle Watch:	BZDBSMQZZ!QQ
Ghost Dance:	CJTCCQQ2FGSQ
Fire Walk:	K2TK65Q2F4SQ
Lion's Den:	T2TT68QGF!WQ
Deep Magic:	5JR5L1QGGGSQ
Lone Fox:	52T572Q4G4SQ
Black Star:	VJVVLJQGGWSQ
Wild Arrow:	VZVVXMQ26!SQ
Mystic Tiger:	VZRFTMQ2G8SQ

Password (Veteran)

Red Wolf:	1ZL1S2RF2MQQ
Sun Devil:	BJJBC3RF25QQ
Eagle Watch:	BZJBSMRF28RQ
Ghost Dance:	CZBCS5RFFMRQ
Fire Walk:	DJBDCYRFF5RQ
Lion's Den:	DJDDC6R2FWR8
Deep Magic:	LZBDS8R2F8RQ
Lone Fox:	MJB2D1R2G2RQ
Black Star:	2ZB2T2R2GMQQ
Wild Arrow:	FJJFD3R2G5RQ
Mystic Tiger:	FZJFTMR2G8RQ

POKEMON STADIUM

Nuova schermata dei titoli: terminate con successo le modalità Gym, Leader, Castle e Stadium per cambiare la schermata dei titoli.

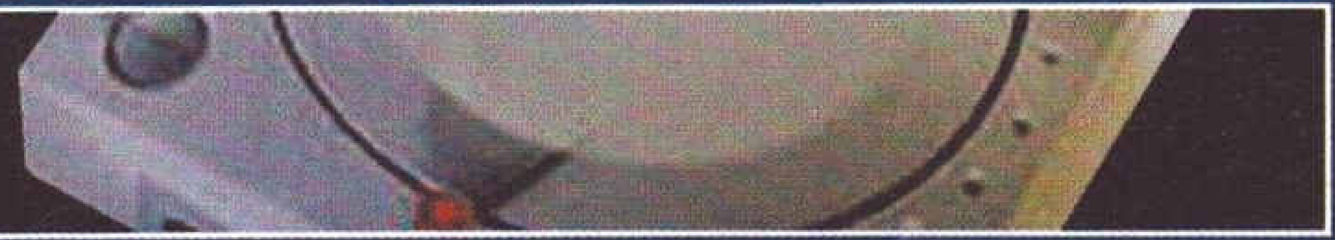
BUCK BUMBLE

Tutte le armi e ripristino dell'energia: nella schermata dei titoli, premete sinistra, destra, alto, basso, quindi tenete premuto Z e premete destra, destra, sinistra, sinistra, un suono dovrebbe confermare la riuscita della combinazione. Ora, una volta iniziata la partita, basta premere A + B + R per ripristinare l'energia e avere a disposizione tutte le armi.
Selezione del livello di partenza: nella schermata dei titoli, tenere premuto Z e premete in successione destra, basso, basso, destra; ora rilasciate Z e premete destra, alto, basso, sinistra, sinistra, alto, destra, destra. All'inizio del gioco vi verrà domandato da quale livello volete partire.

LEGO RACERS

Gioco più veloce: selezionate la modalità "build" e create un nuovo pilota (o modificatene uno esistente). Ora selezionate "make a license" e inserite "FSTFRWRD" come nome.
Niente pilota: create un nuovo pilota ed inserite "NDRVR" come nome.
Niente ruote: create un nuovo pilota ed inserite "NWHLS" come nome.
Macchina razzo: create un nuovo pilota ed inserite "FLYSKYHGH" come nome.

Dreamcast BUSTER



DEAD OR ALIVE 2

Pausa pulita: premendo X + Y dopo aver messo il gioco in pausa si farà scomparire la scritta "pause".
Controllo della telecamera durante le pose di vittoria: mentre il vostro personaggio esegue le sue mossette, tenete premuto B e utilizzate il pad per ruotare l'angolazione della visuale.
Fondini bonus: il CD-ROM del gioco contiene delle immagini bonus nella directory "bonus". Potete accedervi con un qualsiasi computer.

EVOLUTION: THE WORLD OF SACRED DEVICE

$300.000 bonus: dopo aver completato il gioco una volta ed averlo salvato nella VMS, otterrete la cifra in questione semplicemente ricaricando il vostro salvataggio.
Costumi alternativi: nella schermata dei personaggi premete semplicemente croce.

SEGA GT

Nuove corse: completate le corse "normal" ed "event" per sbloccare tre nuove corse; i loro nomi sono: Front Drive Car Cup, Rear Drive Car Cup, 4W Drive Car Cup.

Il Dave.

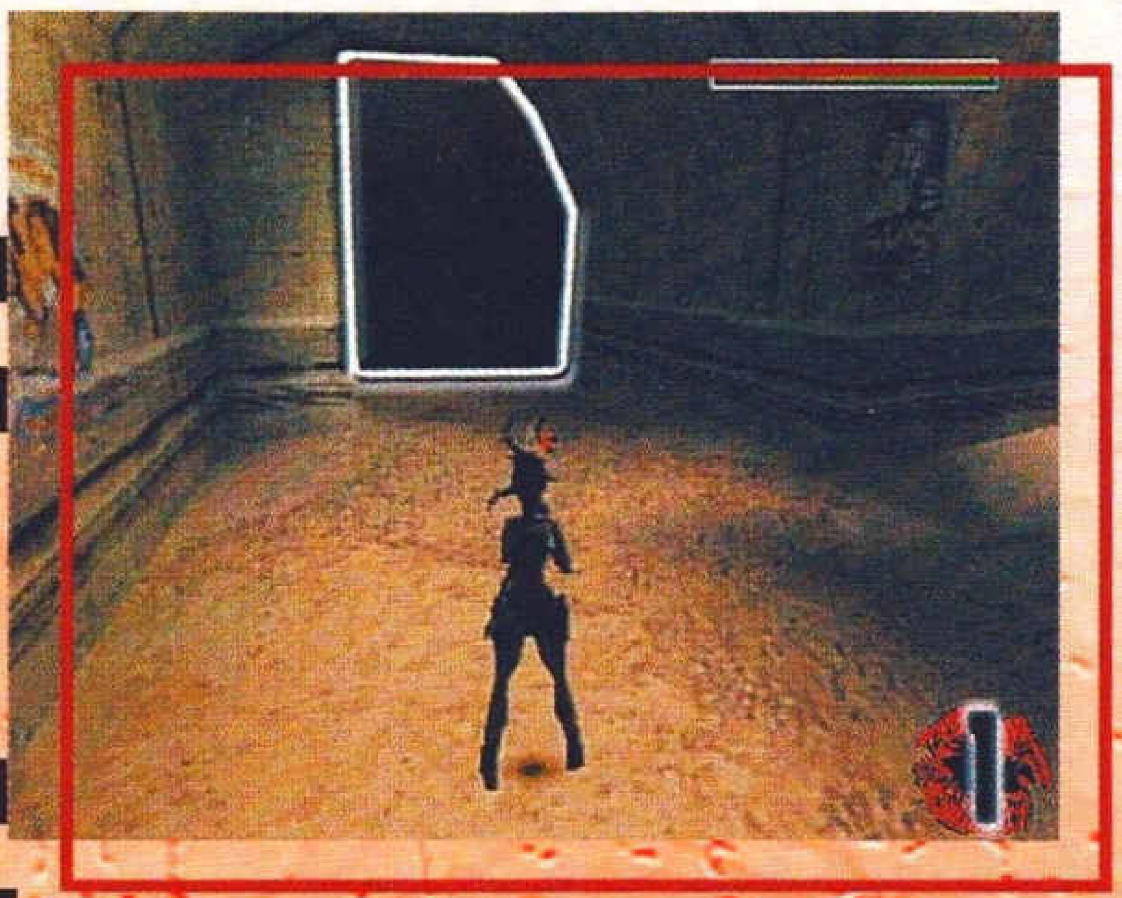
TOMB RAIDER 4

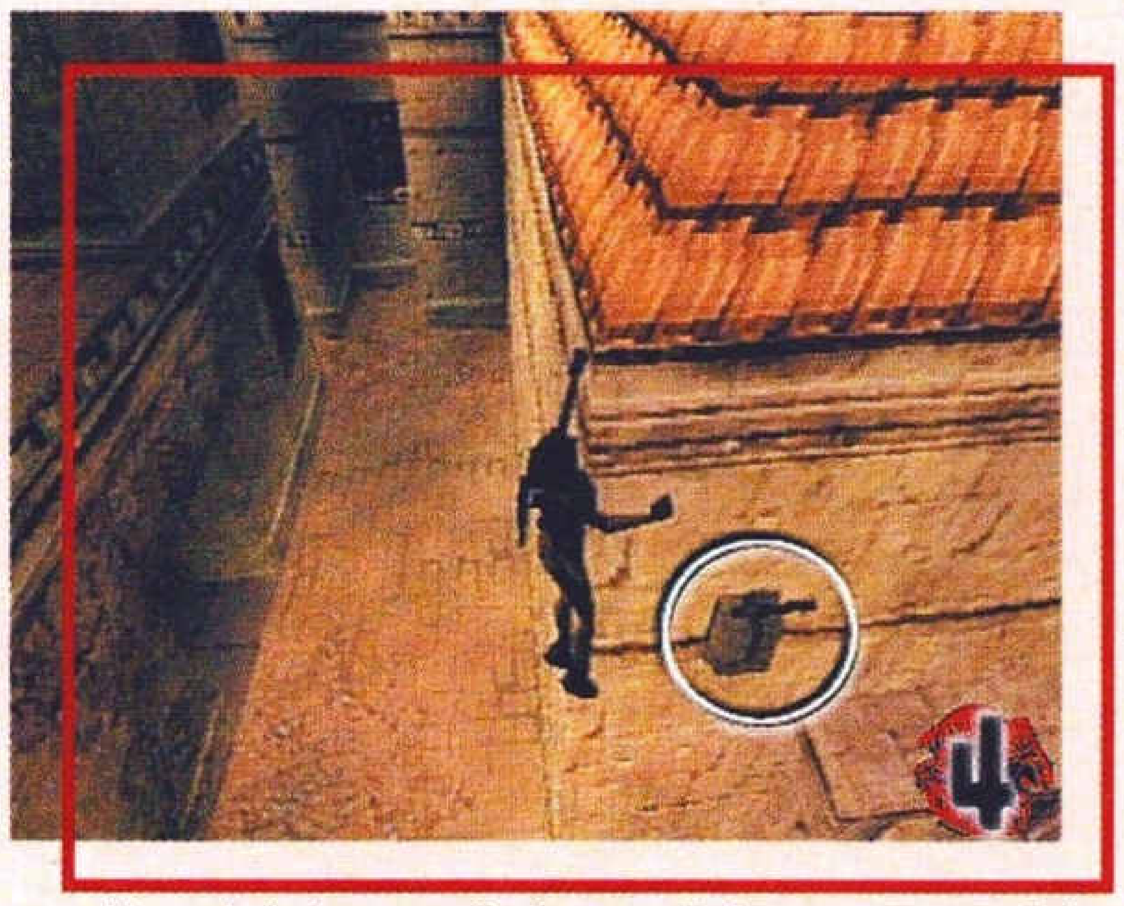
Parte 2

Se la prima parte della soluzione era ben farcita di livelli, questa seconda puntata risulta addirittura traboccante, dovendoci accompagnare da Alessandria fino all'ultimo livello di questa avventura a tratti frustrante, ormai non troppo originale, ma pur sempre affascinante per i fan e i giocatori occasionali. In attesa che con il quinto capitolo sviluppato per PlayStation 2 Eidos introduca un numero sufficiente di innovazioni in grado di ridare lustro alla bella Lara, iniziate pure la lettura...

Livello 16:
Alessandria
Segreti: 1

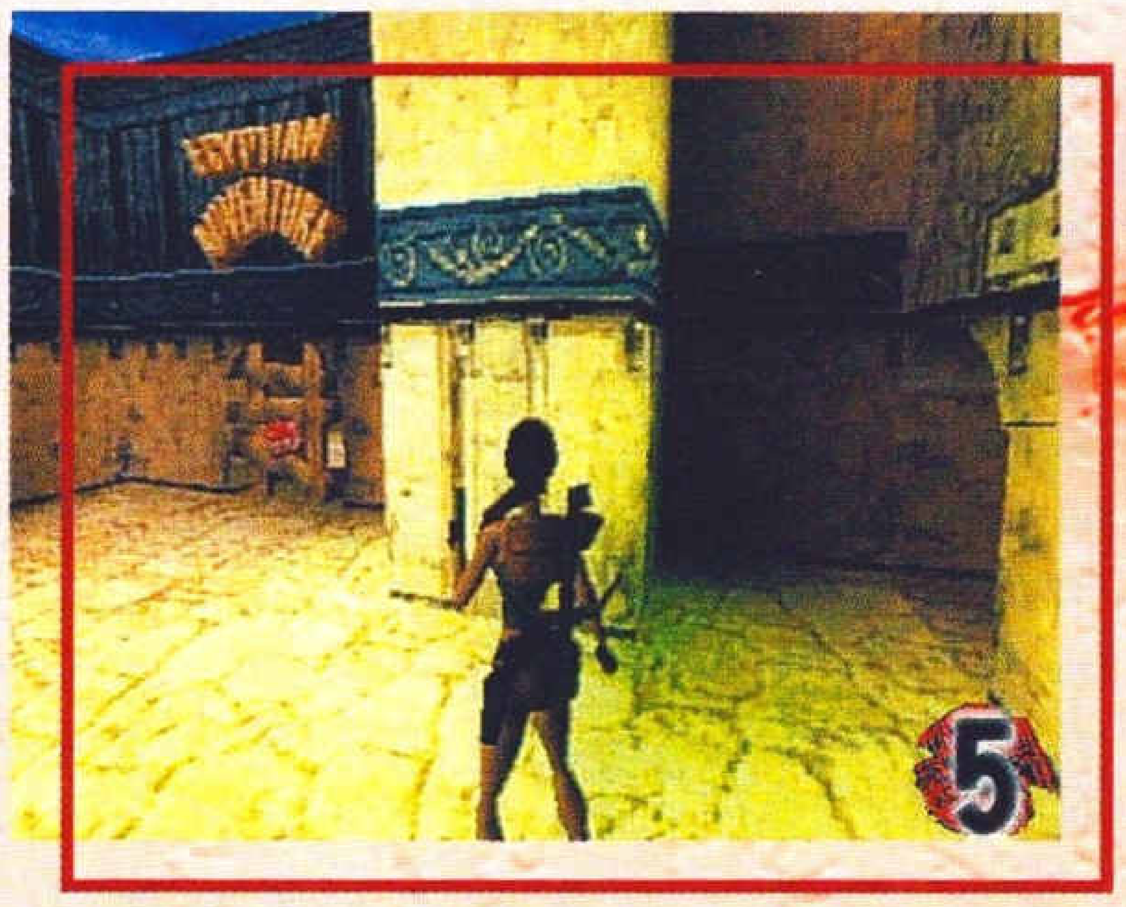
Avanzate nella nuova area fino a individuare la zona buia in fondo al corridoio sulla destra dove si nascondono due scorpioni ma anche un medipack piccolo. (foto 01) Raccoglietelo e procedete così da giungere in una piazza con una fontana nel mezzo. Iniziate aprendo la porta dell'edificio posto a Nord dietro la fontana, (foto 02) salite le scale rosse e in cima troverete il vostro amico Jean che vi darà un sacco di informazioni sui vostri prossimi obiettivi. Terminata la sequenza avvicinatevi alla cassettiera vicina all'uscita e prendete il mirino laser, le munizioni rosse e i razzi segnalatori. (foto 03) Il mirino lo potrete montare sulla balestra o sul revolver, decidete voi quale si rivela più utile per sfruttare la precisione apportata da questo accessorio. Uscite dalla stanza dirigendovi sul balcone, eliminate il nemico a sinistra e quindi saltate dall'altro lato del palazzo a sinistra e dopo aver preso le munizioni dell'Uzi nell'angolo a sinistra fate un salto in corsa tenendo premuto il tasto azione per appendervi al bordo della casa con il tetto rosso. Procedete verso destra e dopo aver girato l'angolo del tetto posizionatevi sotto la leva, (foto 04) lasciate il pulsante di azione e ripremetelo così da aggrapparvi al meccanismo e far aprire la porta sotto di voi. Entrateci e prendete le munizioni della balestra e il medipack grande che costituiscono il 1° segreto. Tenete presente questa locazione poiché più avanti avremo modo di tornarci per sfruttare uno dei bachi del gioco e ottenere segreti aggiuntivi. Per ora andate nel corridoio subito a destra appena usciti, girate a sinistra in un altro vicolo e dopo aver ucciso la guardia nell'angolo imboccate l'unico corridoio presente per finire il livello.





Livello 17:
Rovine Costiere (I)
Segreti: 0

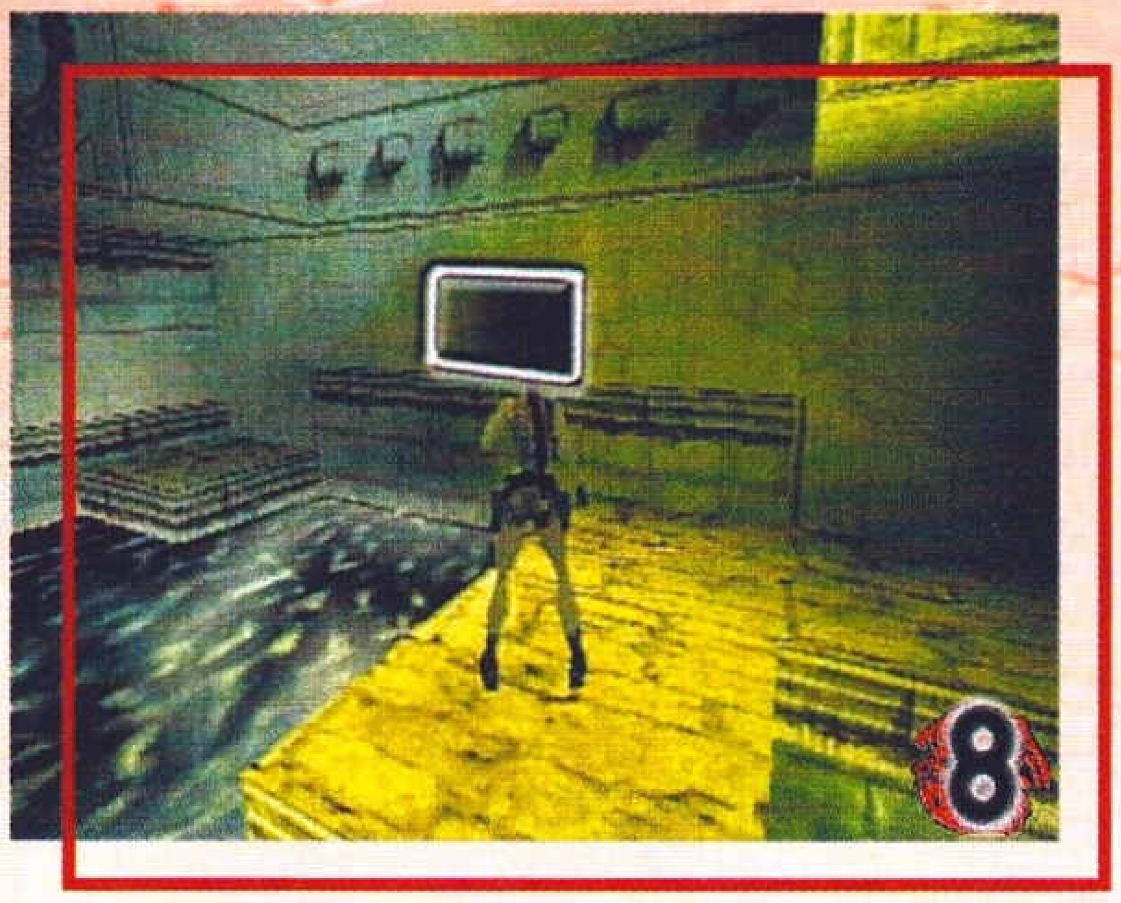
Procedete a destra fino ad arrivare davanti all'entrata di una stanza con l'insegna "Egyptian Adventure" che risulta sbarrata da alcune assi di legno. (foto 05) Sparate a tale barricata ed entrate, notate la gabbia di ferro entro in cui è custodita una chiave da recuperare e quindi andate a sinistra, percorrete l'unico corridoio presente fino a quando non troverete una prima stanza sulla sinistra con al suo interno un suonatore di serpenti, per ora inutilizzabile, una seconda stanza sulla sinistra chiusa da un cancello di legno e infine un'apertura sulla destra. Sparate alla barri-



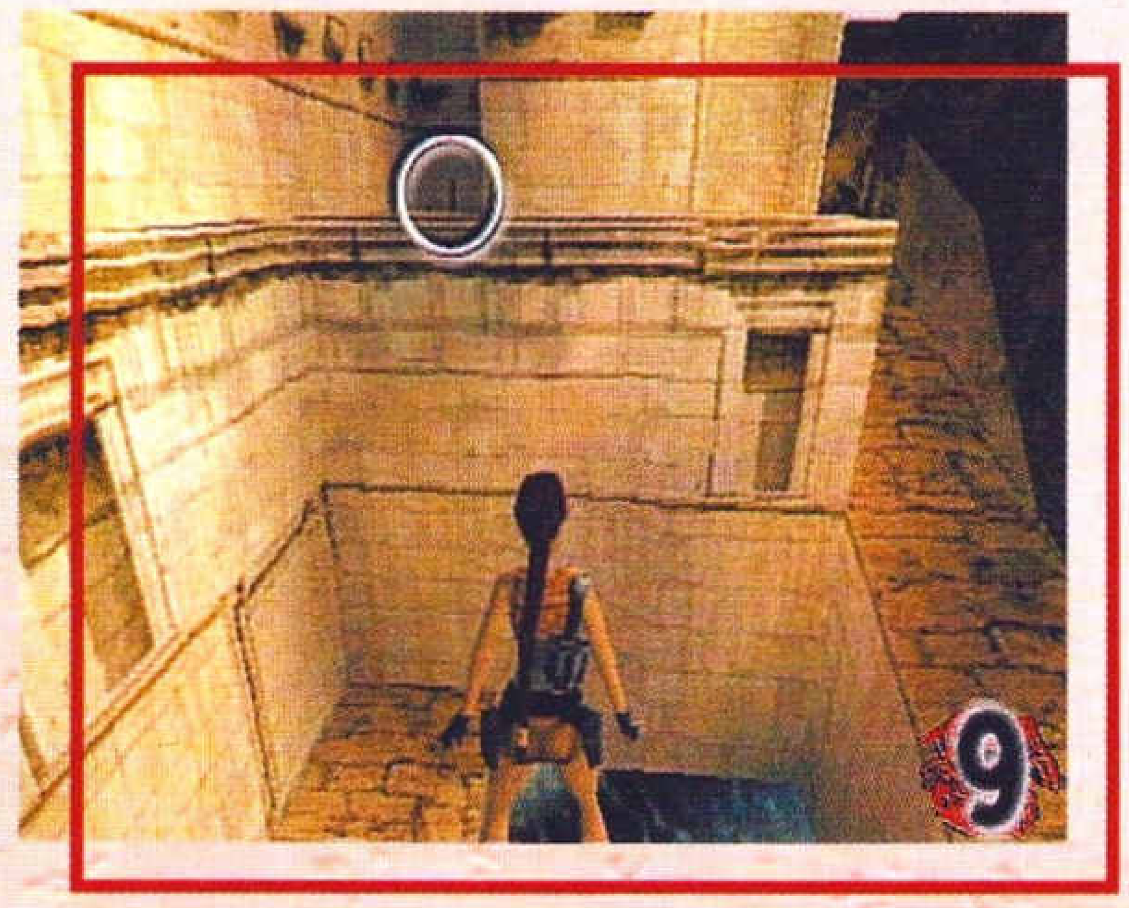
Titolo	Formato
Tomb Rider 4	Playstation

cata di legno e appena entrati fermatevi sui primi gradini, quindi salvate. Girandovi verso destra noterete la vostra immagine riflessa, con il pavimento della stanza lastricato da trappole e punte retrattili. (foto 06) Per superare questa sezione e recuperare la balestra blu situata nell'angolo in alto a sinistra (guardando la parete/specchio) vi basterà fermarvi sui gradini non appena la telecamera tornerà in posizione normale, girarvi verso lo specchio e compiere un salto da fermo in avanti. Avanzate fino a toccare la parete di fondo, giratevi a sinistra, fate un passo in avanti e quindi spiccate un altro balzo in avanti. Procedete fino all'angolo e prendete la balestra. Tornate indietro percorrendo la strada a ritroso, utilizzando magari un razzo segnalatore per illuminare la stanza e vedere con chiarezza le parti di pavimento con le punte. Uscite da questa stanza e procedete dritti per entrare nella terza sala presente, quella con la piramide e la mummia innocua, munitevi di balestra con munizioni esplosive o del lanciagranate e scendete per il pendio di destra, alla cui fine si attiverà una piattaforma temporanea per circa 20 secondi, tempo entro il quale dovrete distruggere tutti i vasi presenti in fondo alla sala. Un solo colpo sparato saltando in alto con il lanciagranate dovrebbe sistemare la faccenda e disabilitare le punte presenti sul pavimento che quindi non scatteranno quando la piattaforma si ritirerà. (foto 07)

Avvicinatevi alla bocca della statua e raccogliete il Gettone d'Oro che questa farà cadere, uscite dalla stanza entrando nel cunicolo sopraelevato a sinistra e quindi dirigetevi verso la stanza con l'incantatore di serpenti. Inserite la monetina nella colonna e dopo la sequenza vedrete comparire dal vaso una bella corda che vi permetterà di salire al piano superiore. Qui prendete la maniglia



spezzata da terra e poi raccogliete il gancio giallo infilzato nella parete utilizzando il piede di porco. Combinate questi due elementi (il gancio e la maniglia) per costruire un rampino, che utilizzerete senza indugio per ottenere la Chiave del Cancello tornando indietro dal corridoio principale e avvicinandovi alla grata dal punto in cui si trova la piastra di pietra. Fatto ciò tornate nella piazza principale con le palme, girate a destra e quindi passate per l'apertura di destra, scendete le scale e vi ritroverete in una piscina. Immergetevi e risalite immediatamente verso destra, fate un salto da fermo e aggrappatevi al buco così da potervi issare nel cunicolo e strisciare di fuori. (foto 08) Salite per le scale a parete sulla destra e vi ritroverete all'esterno delle rovine costiere, di cui vi verrà fornita una panoramica procedendo un poco dal punto di inizio. Esplorando le mura di sinistra potrete individuare un segreto nascosto in una nicchia che raggiungerete con un salto in corsa e aggrappandovi al bordo della sporgenza, senza che però questo bonus vi venga conteggiato per colpa di un bug nel gioco. Voi comunque prendete le munizioni per le granate e non disperate, visto che come già detto ci sarà la possibilità di far conteggiare ugualmente questo segreto più avanti. (foto 09) Sul lato sinistro



della zona noterete anche un passaggio di pietra che vi condurrà ad un cancello nero per ora invalicabile. Ritornate nell'area di partenza e ora andate a sinistra (con lo sguardo che da verso il punto di inizio di questa sezione all'aperto), saltate sul tratto di piano rialzato e seguite il sentiero verso destra che vi condurrà all'entrata del palazzo all'estrema destra, entrateci e dopo aver visto la sequenza con i due nuovi nemici di Lara eliminateli con un paio di frecce esplosive. Avanzate salendo la serie di

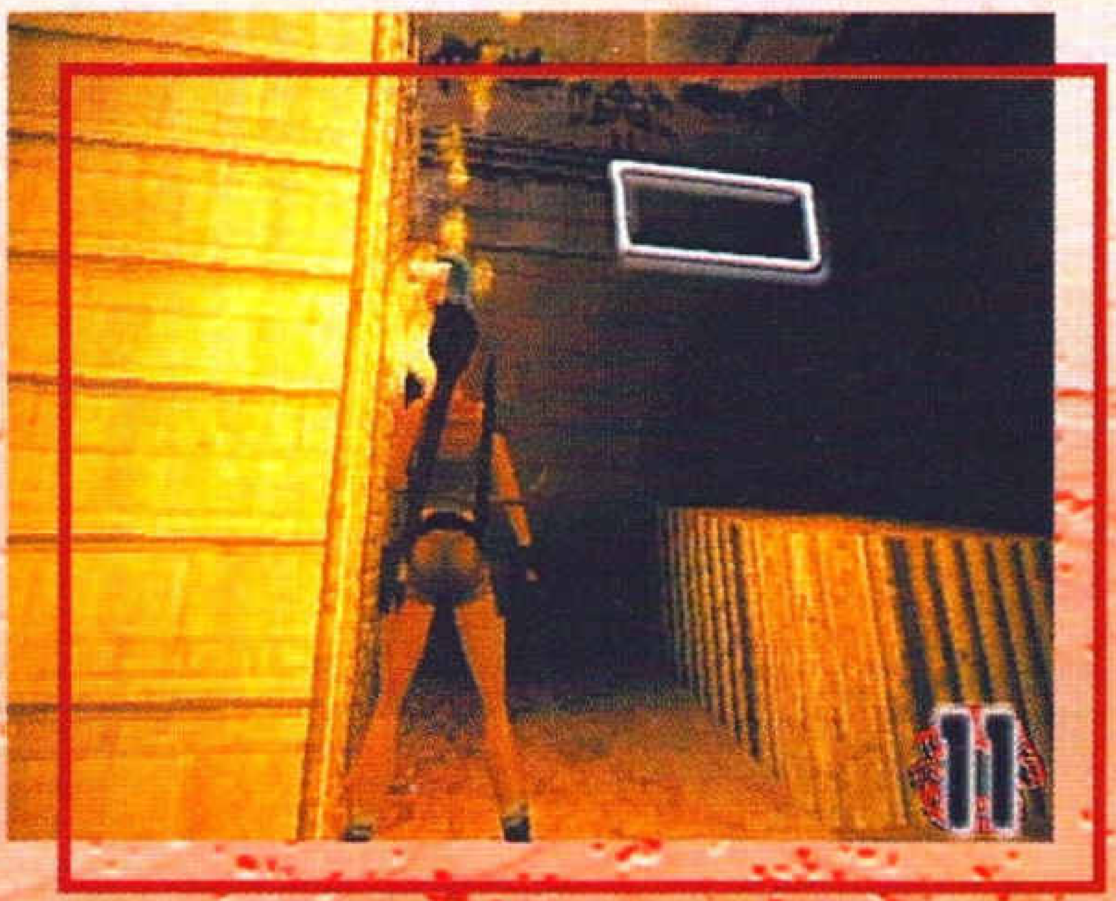
scale presenti oltre le pietre appese sulla sinistra, fate un salto in corsa per raggiungere l'altro lato del cornicione, poi saltate sulla piattaforma dove sono appese le pietre e infine balzate in direzione dell'entrata pentagonale così da raggiungere la porta nera con la serratura. (foto 10)

Livello 18:
Catacombe (I)
Segreti: 0

Alla fine del corridoio troverete una sala con delle colonne greche distrutte. Scendete e andate a destra per arrivare in una stanza con il pavimento che si abbassa se lo calpestate, impedendovi quindi di trascinare fuori il manufatto presente nell'angolo. L'unica cosa che potete fare qui è premere il pulsante con l'immagine greca e dopo l'animazione che vi avrà mostrato l'attivazione di una botola uscite dalla sala e tornate alle Rovine Costiere.

Livello 19:
Rovine Costiere (II)
Segreti: 0

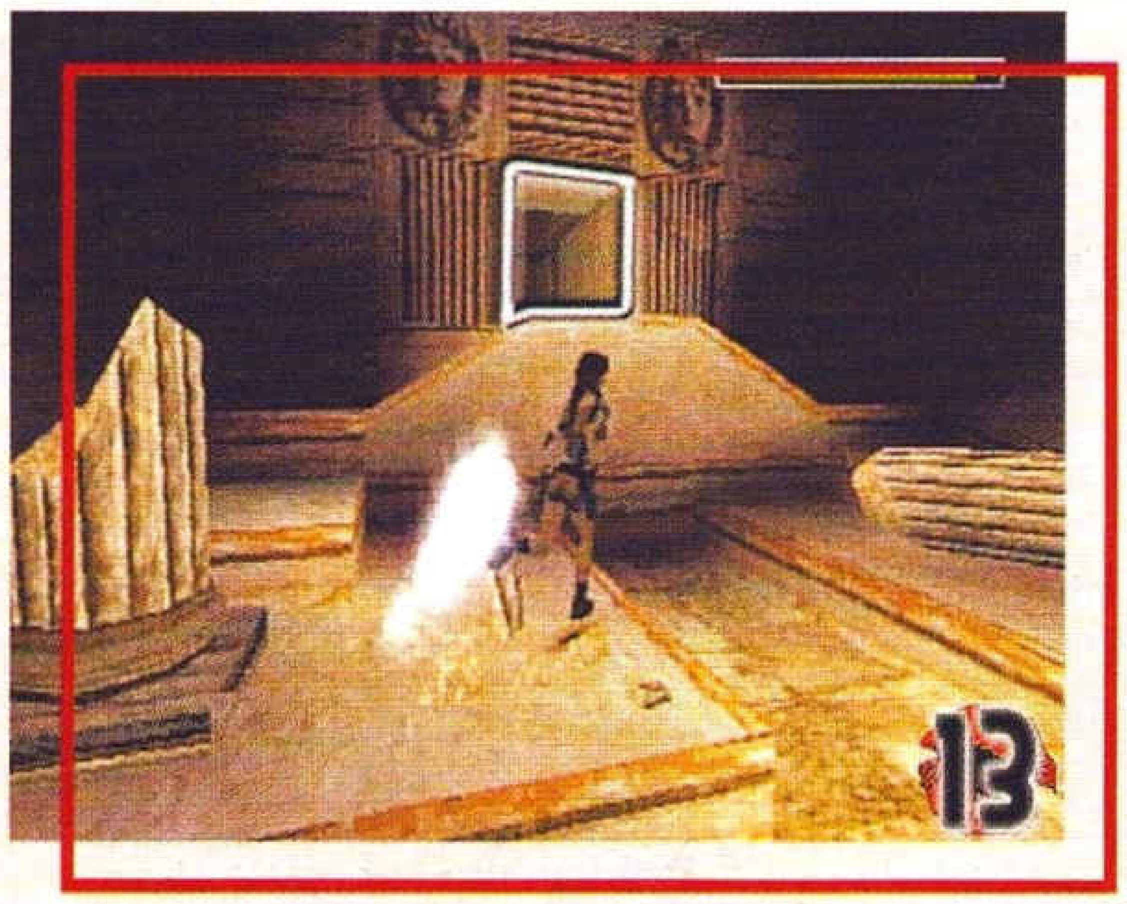
Tornate nei presi del masso appeso alla carrucola, scendete di sotto utilizzando la scala a parete sulla sinistra e giunti di sotto raccogliete la torcia vicino al focolare. Accendetela avvicinandovi al braciere e poi mettetevi sotto la carrucola blu a sinistra. Fate un salto da fermi e premete azione per far incendiare la corda e far cadere il masso, che libererà l'accesso a un cunicolo retrostante. (foto 11) Percorrete la serie di passaggi e quando arriverete nei pressi del cancello nero utilizzate il piede di porco per proseguire.



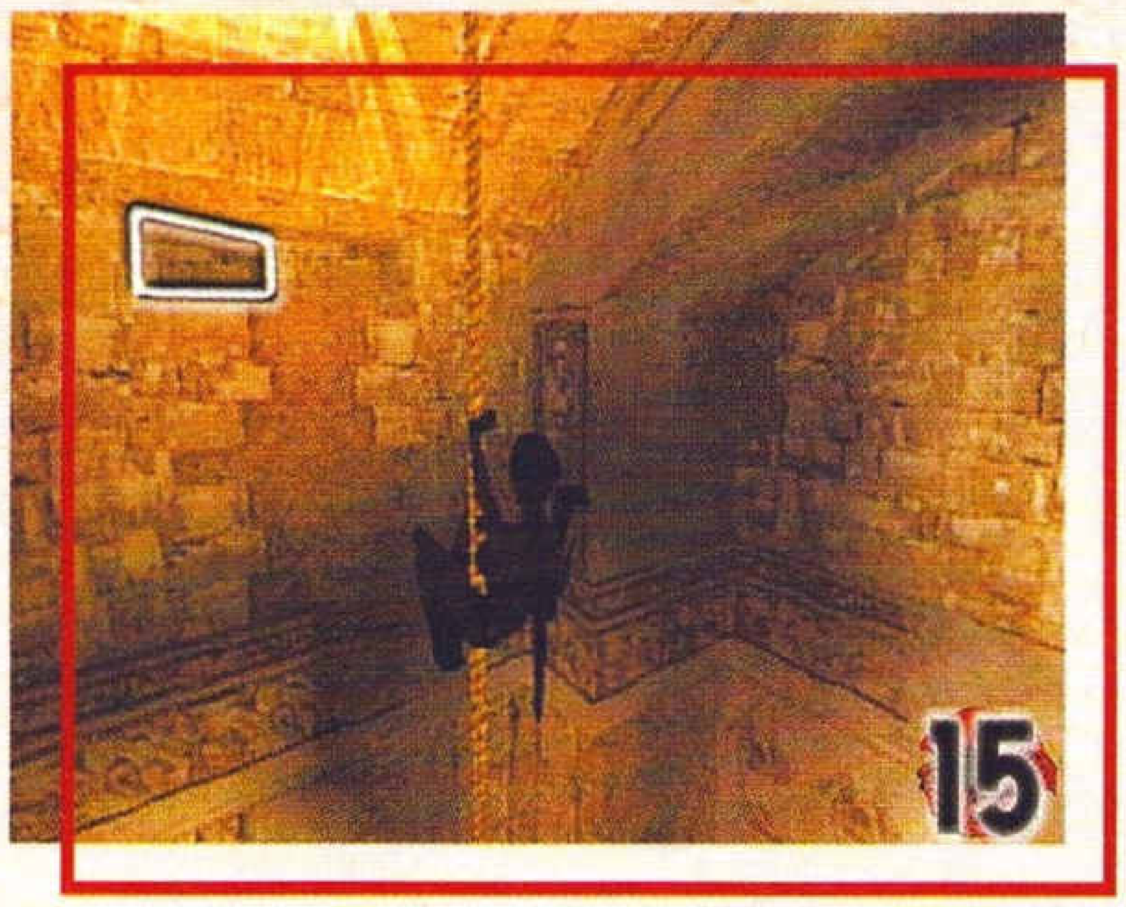
Livello 20:
Catacombe (II)
Segreti: 4

Vi ritroverete sotto la stanza con le colonne greche distrutte, spostate la colonna sopra il riquadro marrone presente sul pavimento e quindi tornate di sopra per raggiungere le Catacombe superiori fino alla stanza con il pavimento cedevole, (foto 12) risalendo grazie alla parete scalabile a

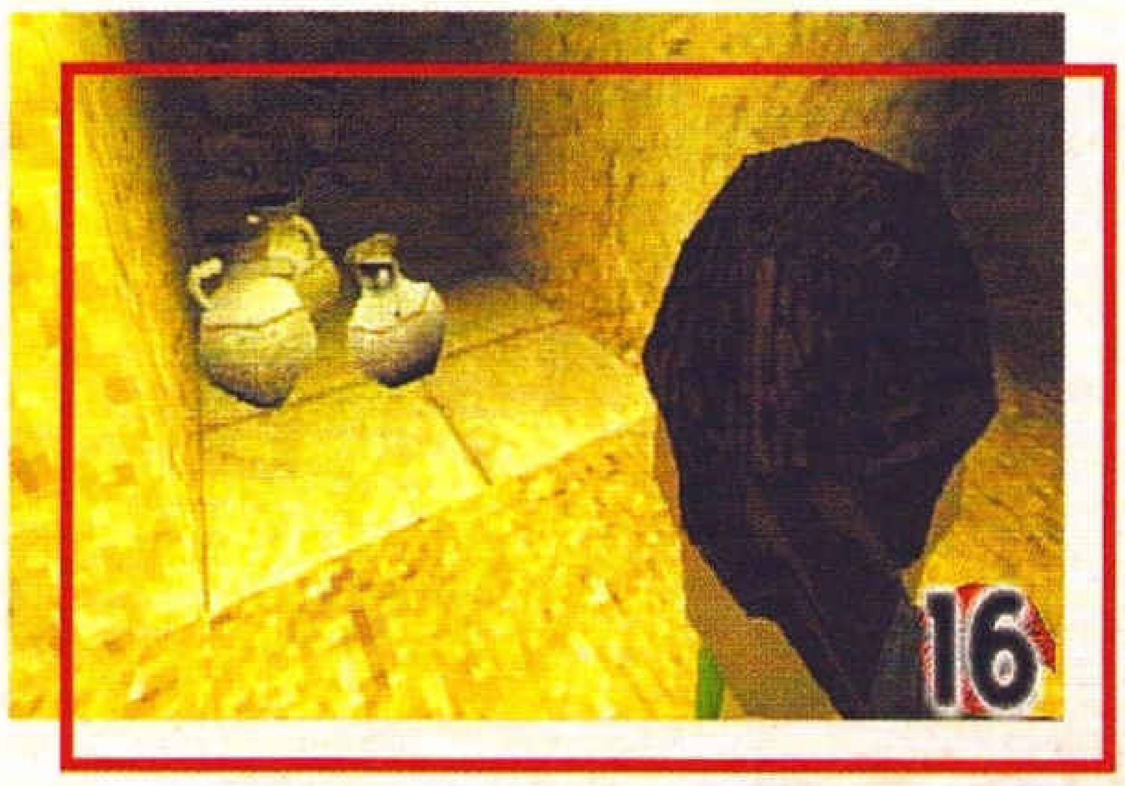
destra della carrucola e saltando come fatto in precedenza di sporgenza in sporgenza. Una volta dentro la stanzetta spostate la colonna marrone prima indietro tirandola verso di voi e poi tutta in avanti facendola arrivare fino alla parete di fondo della stanza con le colonne. Prima di toccare la parete però salvate, poiché al completamento dell'azione verrete assaliti da uno spirito che vi inseguirà cercando di darvi fuoco. Voi voltatevi subito a destra ed entrate nella porta appena apertasi, (foto 13) procedete dritti e quando



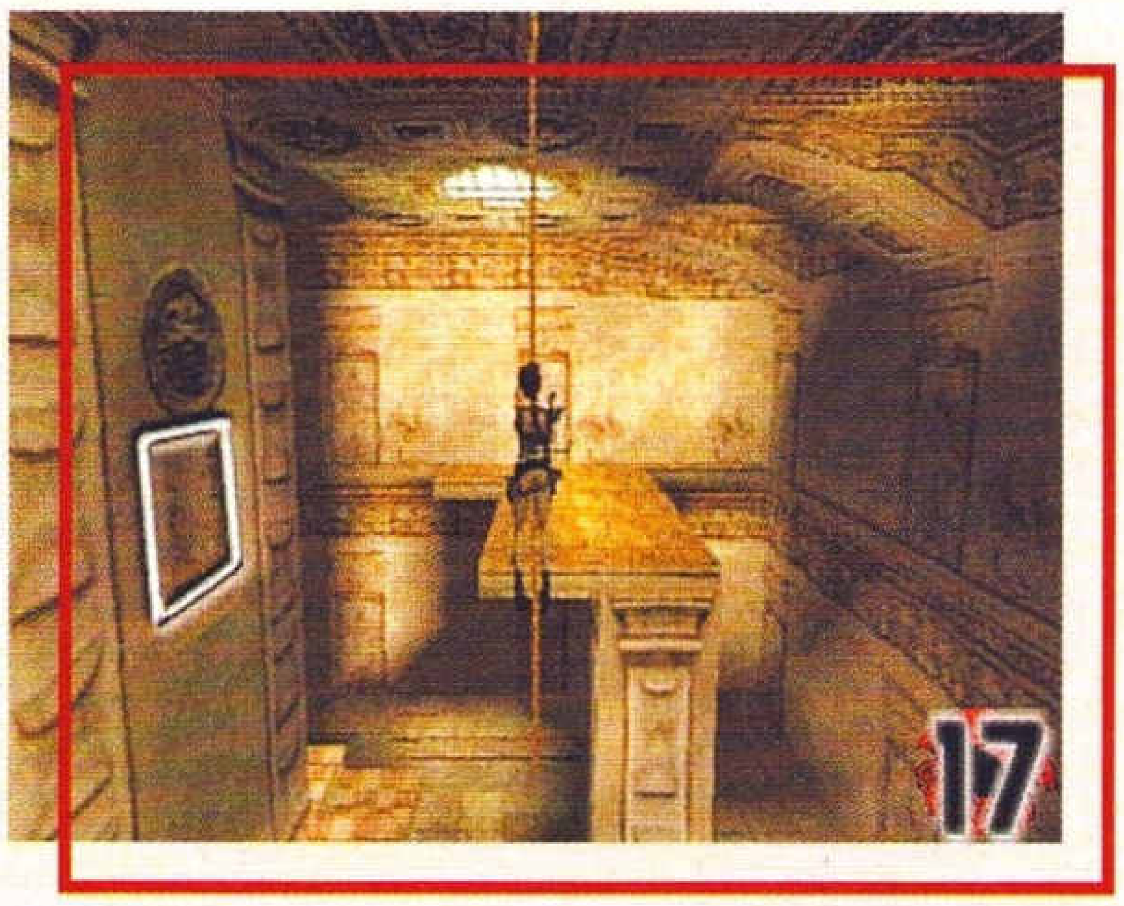
siete in vista dell'asta che scende al piano inferiore girate subito a destra, poi sinistra e di nuovo a destra. Qui avvicinatevi alla croce e rimaneteci fino a quando lo spirito malvagio non ci finirà contro dissolvendosi nel nulla. (foto 14) Eliminate lo scheletro che sopraggiungerà e poi scendete grazie alla lunga pertica fino in fondo. Qui correte verso la fine del corridoio, azionate la leva e dopo l'animazione vi ritroverete su di una altissima piattaforma con davanti a voi due corde, dietro una parete scalabile che utilizzeremo in un secondo momento e sulla sinistra in avanti una nicchia sopraelevata che contiene un segreto (dalla piattaforma non la potete vedere). Iniziate saltando sulla prima corda, giratevi verso sinistra e quando sarete fermi allineatevi con precisione per raggiungere la seconda fune. Portate Lara in fondo alla corda, volgetevi verso la parete di sinistra e con un paio di begli slanci potrete raggiungere la nicchia citata in precedenza, logicamente aggrappandovi per non cadere. (foto 15) Issatevi al suo interno e procedete per il



cunicolo, caricatevi di energia visto che potrete scendere solo cadendo, quindi prendete il 1° segreto (fucile a pompa, munizioni e medipack grande). Fatto ciò il vostro prossimo compito consiste nel recuperare quattro oggetti chiamati Tridenti. Dal punto del segreto scendete al piano terra invece di salire per le scale e dirigetevi dritti verso la piccola parete scalabile a destra della pozza d'acqua, salite, proseguite nel corridoio e salvate dopo esservi muniti di balestra esplosiva. Girate due volte a sinistra, fate fuori lo scheletro e girate poi a destra saltando la buca sul pavimento. Procedete girando nuovamente due volte a sinistra, poi entrate nel corridoio che riconoscerete dai tre vasi posti nell'angolo di entrata e allo scheletro steso a terra. (foto 16) Da questa postazione potete anche raggiungere



facilmente il 2° segreto procedendo dritti lungo il corridoio ed entrando nell'apertura in fondo alla via che riconoscerete per il pavimento di diverso colore che si rivelerà essere un ascensore in grado di portarvi al secondo piano. Dopo aver preso le munizioni e il medipack tornate nei pressi della scala a parete, salite e da qui uccidete i due scheletri che vi assaliranno. Ora correte fino in fondo alla sala saltando di piattaforma in piattaforma (sulla penultima a destra potrete prendere munizioni rosse e azzurre) e giunti al capolinea salite al piano superiore con la scala a parete di sinistra. In cima prendete le munizioni rosse e il **primo Tridente** dalla colonna. Ora saltate due volte sopra le piattaforme rialzate, andate a sinistra per recuperare le munizioni blu e poi tornate al centro. Da qui saltate a destra, avanzate e con un bel salto aggrappatevi alla corda. (foto 17) Dondolatevi per tre volte e quindi fatevi cadere sulla



prossima piattaforma, eliminate lo scheletro e saltate all'interno della nicchia presente nella colonna a sinistra. Salite per la pertica, scalate la parete e in fondo al corridoio troverete il **secondo Tridente**. Quando lo prenderete due scheletri si animeranno, voi non curatevene e salite a tutta birra per la scala a parete dietro la colonna così da completare il livello. Piccola curiosità valida per situazioni simili: nel caso combattiate contro gli scheletri in stanze dove ci sono anche dei vasi grandi di colore arancio/marrone, fate si che lo scheletro li colpisca e potrete recuperare munizioni per fucile a pompa e granate. Nonostante il caricamento di una nuova sezione vi ritroverete in fin dei conti sempre nei dintorni delle Catacombe, quindi procediamo con la soluzione del livello considerandolo un tutt'uno con quello precedente. Aprite quindi il cancello nero davanti a

LA PIU' GRANDE CATENA IN ITALIA CON IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO
DI VIDEOGIOCHI AI PREZZI PIU' BASSI

MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES®

CON MULTIMEDIA PLANET
POINT
OGGI PUOI AVERE UN CORNER COI NOSTRI VIDEOGIOCHI NEL TUO NEGOZIO

DA NOI PUOI VEDERE LA CONSOLE PIU' DESIDERATA AL MONDO!!!!

HELLAS VERONA
ESCLUSIVISTI UFFICIALI

PS2
NOW WELCOME

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
TEL 045 8009453

NEGOZI IN FRANCHISING
infoline 045 8044939

AMPIO REPARTO TELEFONIA

STRADONE SAN FERMO 11/A
(IN CENTRO A VERONA)
TEL 045 8009453

NUOVA APERTURA MEGASTORE

VIA MOSCARDO 2
(A DUE PASSI DA P.ZZA COSTITUZIONE)
SAN BONIFACIO VERONA
TEL. 0456103226

VIA SAN GIACOMO 10
B.ROMA-VERONA
TEL 045585430

VIA NAPOLEONE 1° 24
BORGO MILANO
VERONA
TEL 045 569848

VIA MONTENERO 1/A
TREVIGLIO (BG)
TEL 0363305024

VIA COL VIDEO
SAN PIETRO IN CARIANO
TEL 045 6800535

VICOLO CAMPANA 6
(A DUE PASSI DA PIAZZA SORDELLO)
MANTOVA
TEL 0376 223164

VIA MINGHETTI 21
LEGNAGO - VERONA
TEL 0442 602959

VISITA IL NOSTRO SITO !!! www.mmplanet.it

I NOMI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

ACTION FIGURE
WonderSwan
GAME BOY COLOR
Dreamcast.
Play Station
DVD VIDEO
NINTENDO 64
PC CD ROM

SOLO PER RIVENDITORI

GAMELOT DISTRIBUZIONE

IL PIU'GRANDE INGROSSO CASH&CARRY DEL TRIVENETO

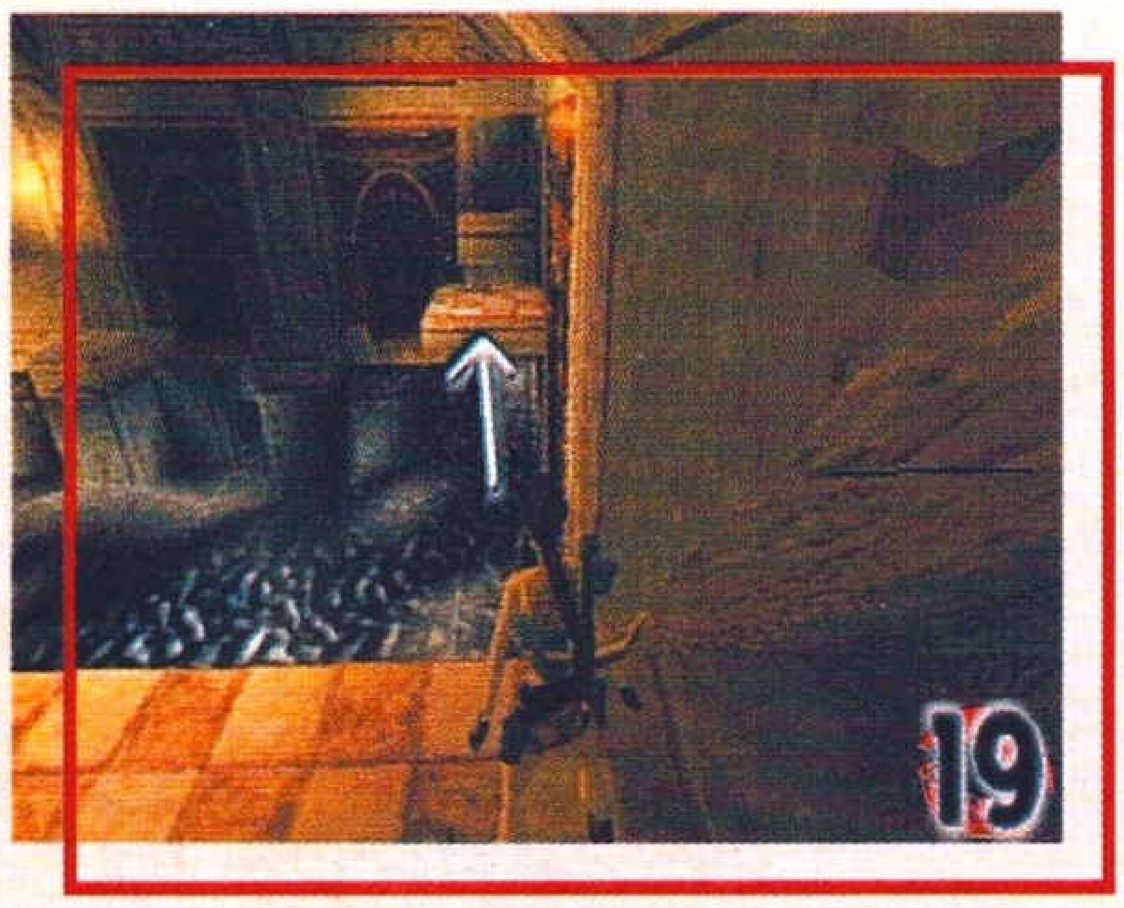
SONY PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - NEO GEO POCKET - GAME BOY
PC-CD ROM - WONDER SWAN - GADGET - DVD - ACTION FIGURE
TITOLI EUROPEI E D'IMPORTAZIONE U.S.A. - JAP

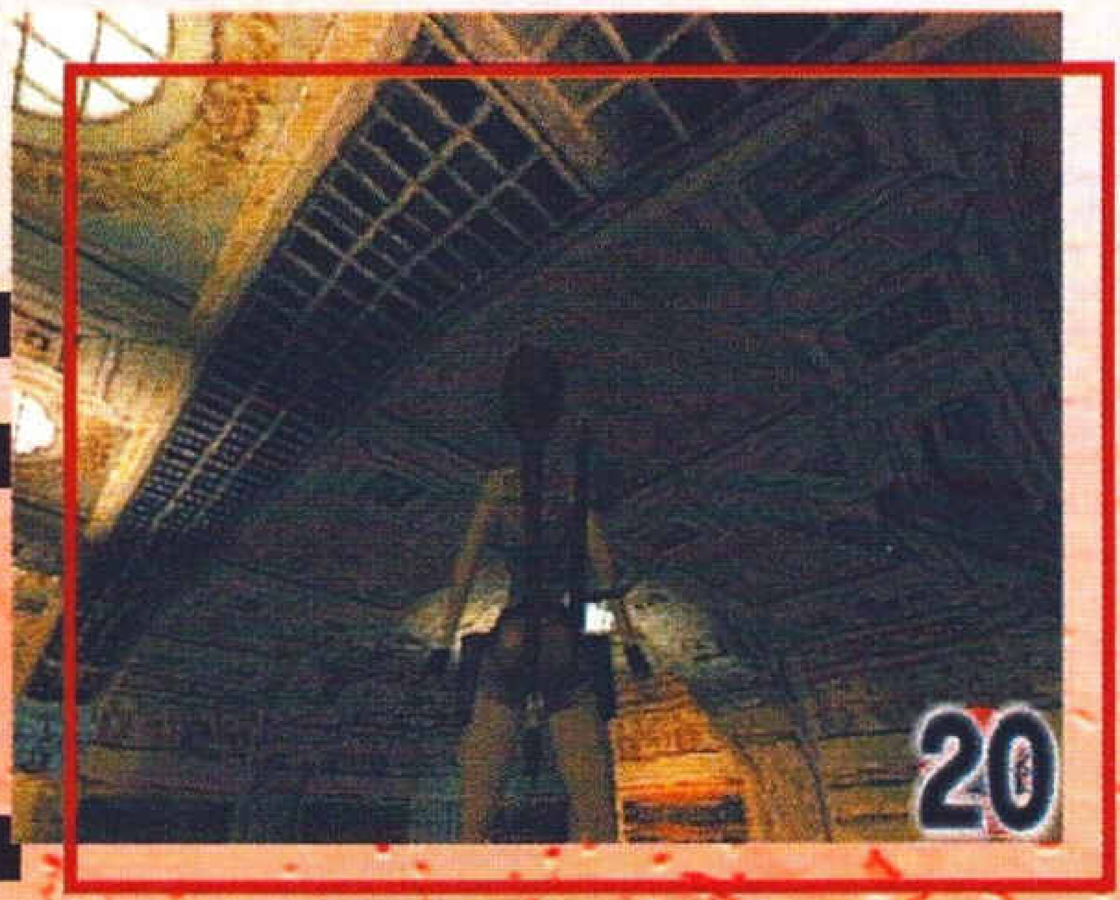
MAGAZZINO
STR. S. FERMO 11/A VERONA
TEL 045 8009407 (4 LINEE)
fax 045 8044940

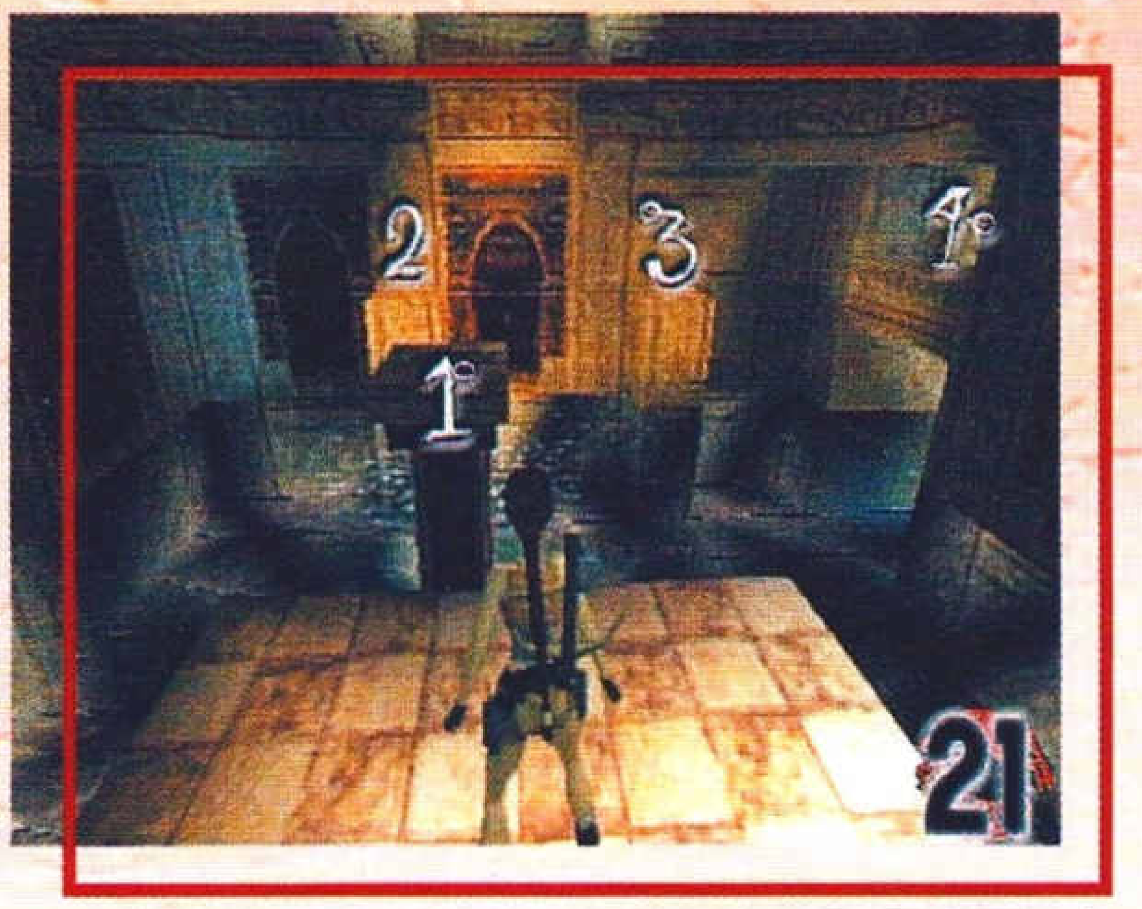
CERCHIAMO AGENTI PER ZONE LIBERE

EUROFASHION VERONA 045 582443

voi e di seguito quello a destra, procedete e vi ritroverete sul viottolo di pietra dove avete recuperato il segreto con il bug. Risalite fino allo spiazzo principale, saltate nuovamente sul prato (foto 18) che avete davanti e procedete dritti svoltando a destra così da entrare nell'edificio bianco dove avete fatto cadere il masso bruciando la corda. Salite i gradini, passate sui vari cornicioni e ritornate nella stanza con le colonne greche distrutte, andate dritti e scendete per il palo così da ritornare nei pressi della piattaforma rialzata. Ora calatevi di sotto utilizzando sempre la parete scalabile sulla destra, quindi dirigetevi verso l'apertura in fondo sulla sinistra, posta di fronte alla pozza d'acqua e qui salite per le scale, scendete per il pendio così da cadere nell'acqua e dopo essere emersi individuate la scalinata sulla sinistra. Prima di salire sulla terraferma però nuotate verso destra per localizzare la nicchia sommersa nella quale si trova un'altra croce in grado di neutralizzare gli spiriti maligni, visto che vi servirà tra non molto. Fatto ciò salite sui gradoni, saltate sulle piattaforma a destra e tirate la leva. (foto 19) Mettetevi dritti e saltate altre due volte per raggiungere il vaso, salvate la posizione e aggrappatevi al soffitto che avete sopra la testa, così da arrivare a forza di braccia all'altro capo della sala e poter azionare una nuova leva. (foto 20) Quando si materializzerà lo spirito bianco tuffatevi in acqua, raggiungete l'amuleto sommerso e una volta sistemato anche questo impiccio ritornate al punto da dove vi siete dovuti tuffare. Ora eliminate i due scheletri sottostanti, poi saltate in corsa per atterrare sulla piattaforma di destra più grossa, da qui giratevi a sinistra e raggiungete la piccola piattaforma a scacchiera, quindi il blocco rialzato in precedenza a sinistra, poi


19


20

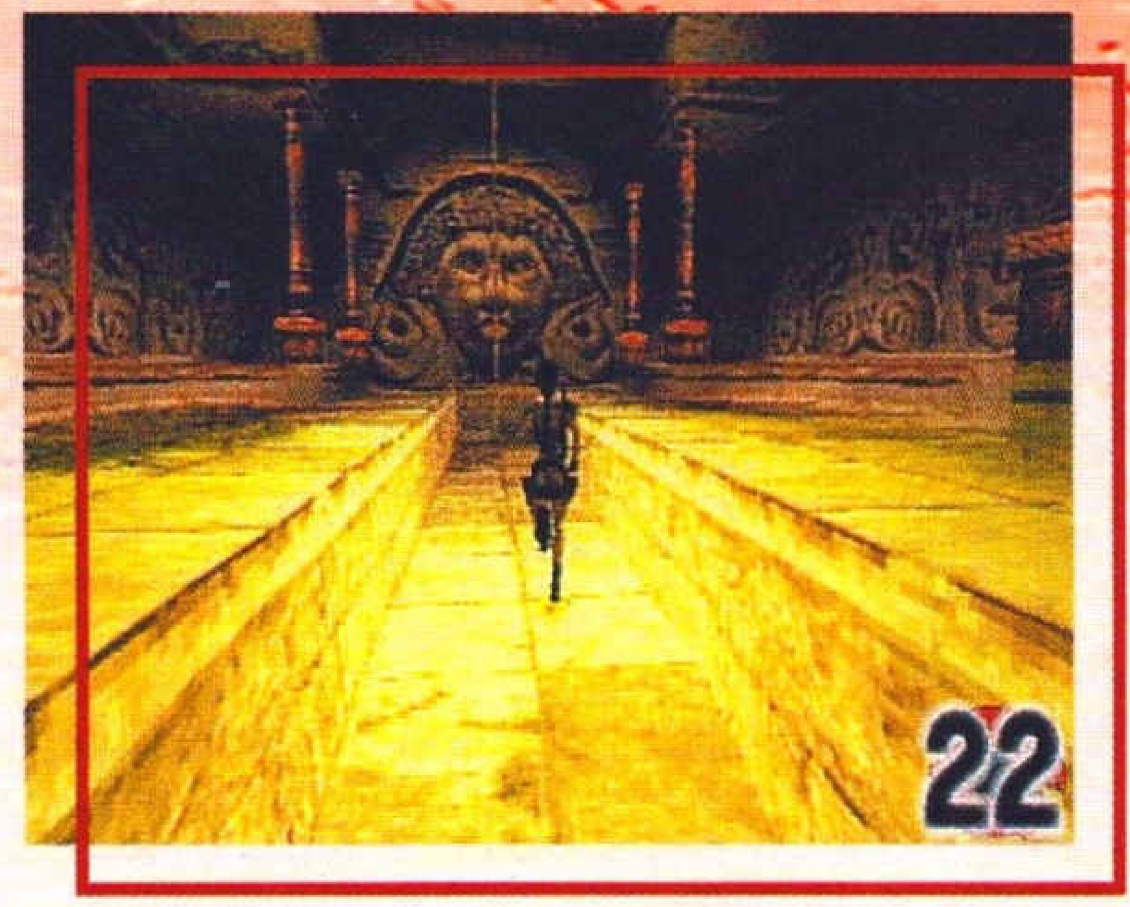


21

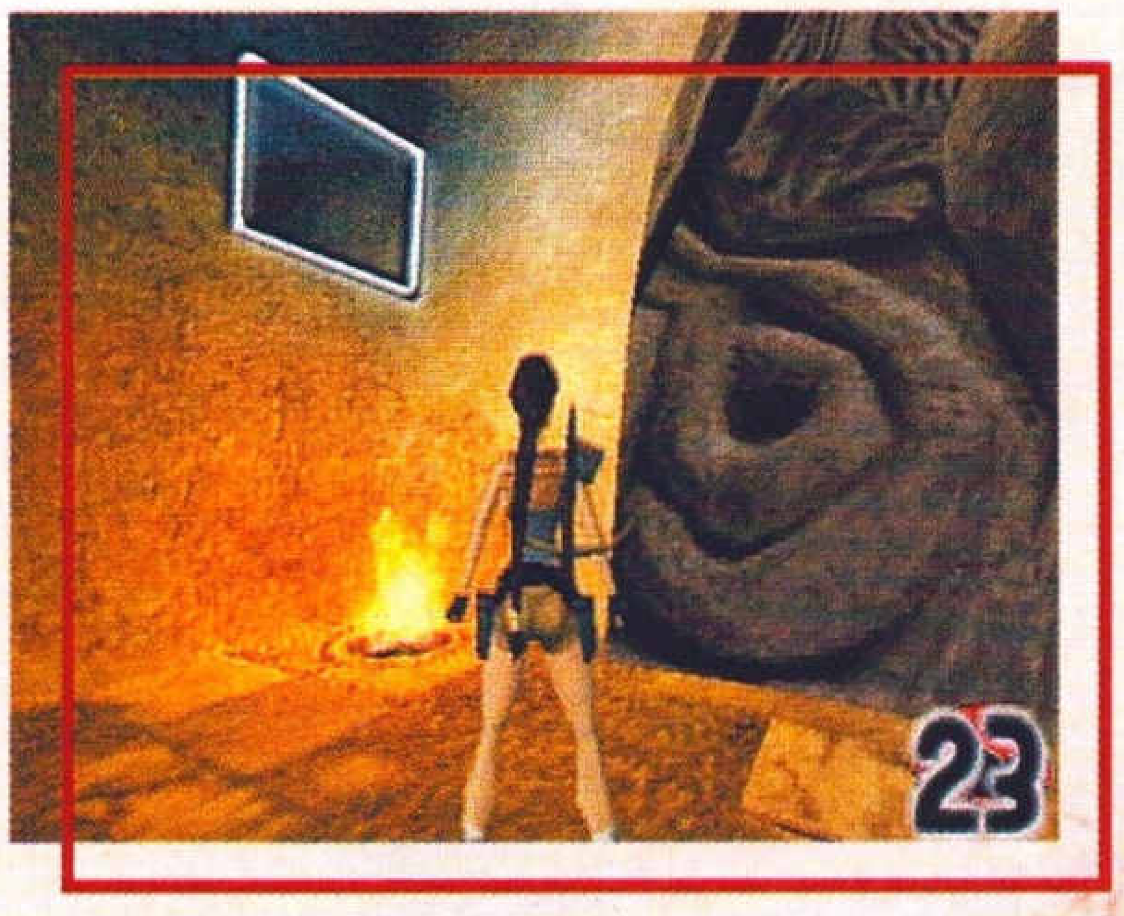
quello di destra e infine la volta triangolare verde. (foto 21) Scendete sul lato sinistro, calatevi e aggrappatevi al bordo e procedete verso destra, fate l'angolo e quando siete sopra la terraferma lasciatevi cadere. Passate i 3 vasetti bianchi, eliminate altri due scheletri e appendetevi alla corda presente nella stanza. Utilizzatela per atterrare sulla piattaforma di destra, da qui saltate con tranquillità verso la colonna centrale e prendete il terzo Tridente. Nella nicchia triangolare sopraelevata dietro di voi potrete prendere un medipack grande, voltatevi verso il centro della sala ed eliminate i due scheletri che compariranno di sotto, poi scendete verso sinistra, costeggiate la parete e salite per il muro scalabile così da recuperare in cima il **quarto Tridente**. Fatto ciò potete andare alla ricerca del **3°** segreto che si rivelerà dopo che avrete sparato al set di ossa disposte sul terreno (uno si trova dietro il piedistallo di fronte alla scala, uno nei pressi degli scheletri, due nel corridoio e uno vicino alla pertica). Fatto ciò si aprirà una porta sulla sinistra del piedistallo, entrateci e prendete altre munizioni. Procedete lungo questo cunicolo e dopo aver aperto la porta successiva arriverete al **4°** segreto che raggiungerete facendo uno sprint visto che l'apertura è temporizzata. Fatto ciò tornate alla pertica che vi condurrà al secondo piano, proseguite per il corridoio e vi ritroverete nella sala con il palo di legno nel mezzo, utilizzatelo per scendere di sotto, da qui andate al pianoterra utilizzando nuovamente la parete a destra e quindi imboccate il corridoio con le scale in fondo alla sala per uscire definitivamente dal livello.

Livello 21:
Tempio di Poseidone
Segreti: 1

Alla fine del primo corridoio fate attenzione al baratro sulla sinistra. Saltate per prima cosa in avanti verso la croce anti-spiriti, poi giratevi e saltate aggrappandovi alla parete scalabile così da scendere a terra senza danni. Nella stanza quadrata con quattro aperture ai lati e un pozzo profondo nel mezzo iniziate ad andare verso Sud controllando la direzione da prendere con la bussola (basta girarsi fino a quando l'ago rosso non è a Sud e quindi procedere in quella direzione). Arriverete in una stanza con delle colonne ai lati e una pertica che sale.


22

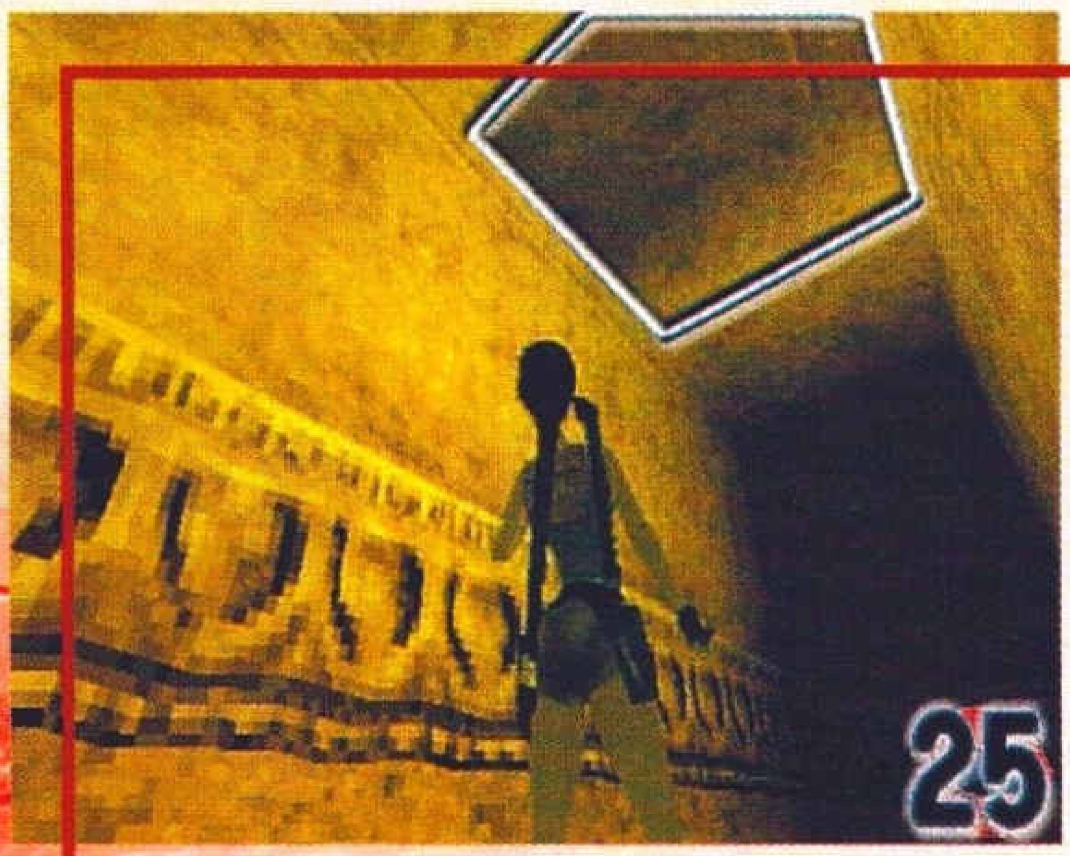
(foto 22) Utilizzatela per giungere al secondo piano dove in fondo al corridoio potrete posizionare il primo tridente sulla statua di Poseidone. Fate attenzione ai due scheletri che si animeranno e quindi tornate di sotto. Ora andate nella stanza a Ovest (uscendo quindi girate a sinistra), e avvicinatevi all'angolo sinistro della maschera di pietra per individuare il piattello nero sul pavimento che se calpestato attiverà delle fiamme letali. Stateci alla larga e saltate nella fessura in alto a sinistra per arrivare alla seconda statua dove ripeterete l'operazione di posizionamento del tridente. (foto 23) Fate sempre attenzione ai


23

due scheletri e scendete di sotto, girate nuovamente a sinistra e arrivati nella sala quadrata circondata dalle colonne eliminate i due scheletri, scendete a terra per prendere il **1°** segreto (munizioni balestra) a destra accovacciandovi per entrare nel cunicolo. Tornate di sopra e ponete il terzo tridente sulla statua di Poseidone, poi nel caso vogliate recuperare un po' di munizioni esaminate la stanza a destra prima di giungere davanti alla statua,

24

facendo attenzione alle botole che azionano le fiamme già incontrate al tridente precedente. (foto 24) Arrivati nell'angolo con i vasi dovrete vedervela anche con due scheletri, eliminateli con le munizioni esplosive e poi prendete le munizioni rosse, blu e per la balestra dai vasi rotti. Uscite da questo luogo pericoloso e scendete nuovamente al pianterreno, girate nuovamente a sinistra e arriverete davanti all'ultima maschera di pietra. Qui posizionatevi con le spalle contro tale costruzione e guardate a destra per individuare la parete sulla destra che è possibile scalare. Salite fino in cima e mettete al suo posto l'ultimo tridente, sistemate lo scheletro e tornate al pianterreno, dove verrete immediatamente attaccati da uno spirito maligno. Correte verso il baratro posto al centro della sala, tuffatevi e una volta in acqua individuate l'apertura presente, percorrete il corridoio sommerso e quindi girate a sinistra per ritrovarvi in poco tempo sulla terraferma. Qui non cincischiate visto che avete ancora alle calcagna lo spirito, salite per le scale e arrivati nella sala con i due grossi vasi ai lati e quattro pozze d'acqua ai lati e un'effigie greca sul pavimento estraete le pistole e rompete tali vasi per rivelare le croci che vi libereranno dagli scocciatori. Ora avvicinatevi al sarcofago al centro e prendete il Maglio Sinistro così facendo si apriranno le porte laterali. A questo punto avrete due opportunità prima di continuare: avanzare nell'avventura passando nella porta di sinistra ed entrando quindi nel cunicolo sopraelevato presente in mezzo al corridoio, (foto 25)

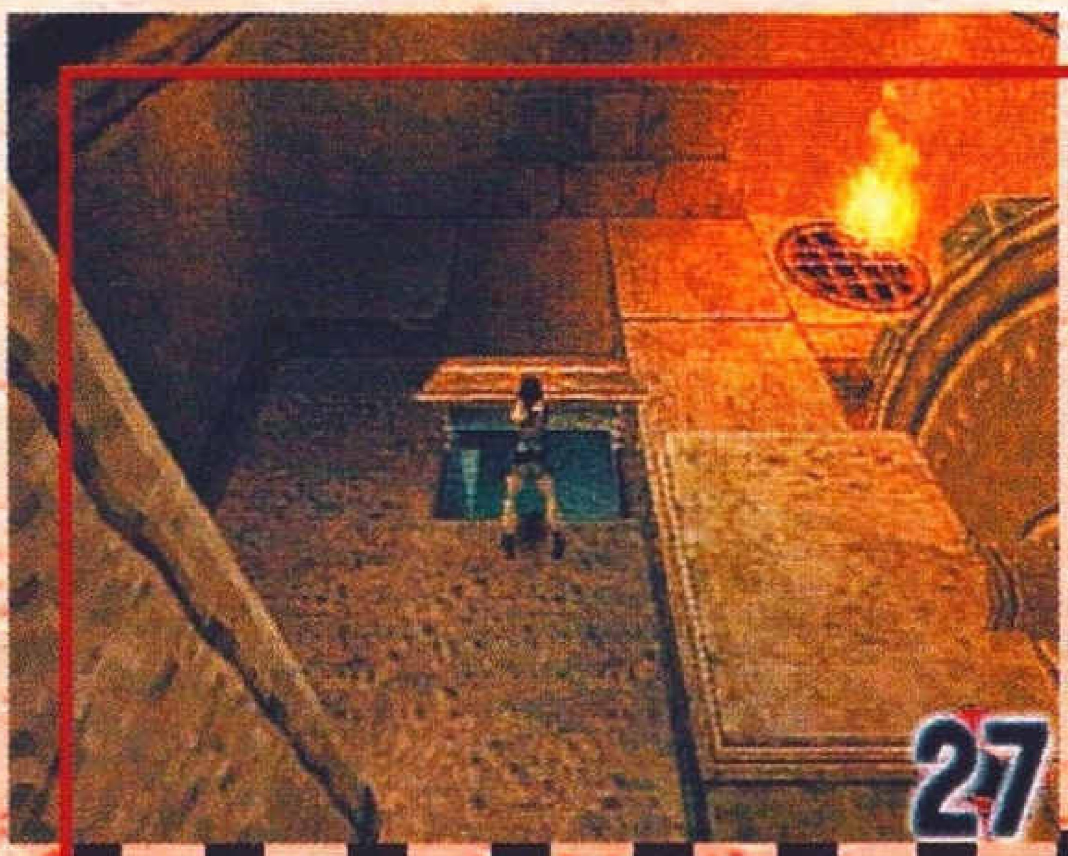


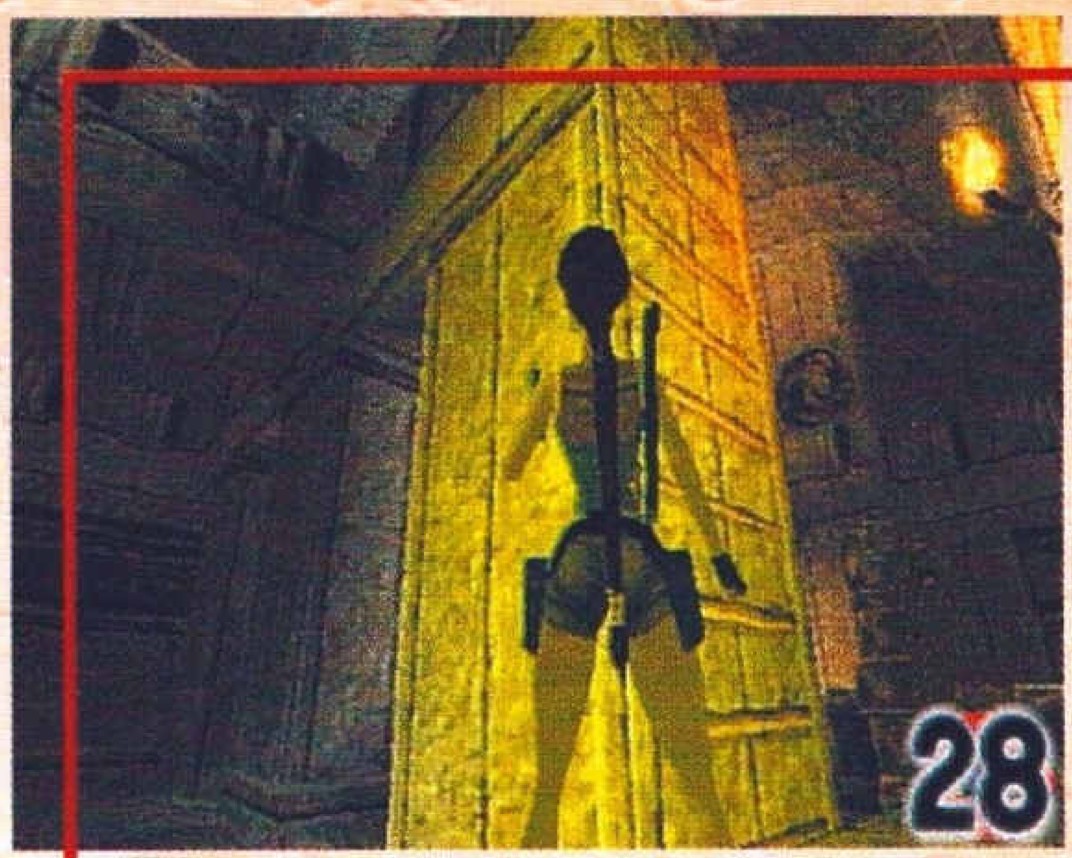
oppure aprire la botola di destra posta nell'insenatura vicino alla croce, botola che attiverete premendo il pannello raffigurante un viso greco situato di fianco alla seconda croce. Quest'ultima scelta vi permetterà di tornare ad Alessandria, dove potrete visitare nuovamente Jean per ottenere nuove informazioni ed esplorare la libreria in cui avete ottenuto in precedenza dei segreti per farvi conteggiare nuovi bonus sfruttando un errore di riconoscimento del programma. Per la precisione dovrete far caricare ogni volta il livello di Alessandria uscendo e rientrando dal corridoio che collega questa locazione con le Rovine Costiere e dirigervi verso la libreria tante volte quante vi servono per raggiungere i 49 segreti. Una volta fatto ciò tornate in questo livello e seguite la strada descritta poco sopra per caricare il livello della...

Livello 22: Libreria Perduta
Segreti: 3

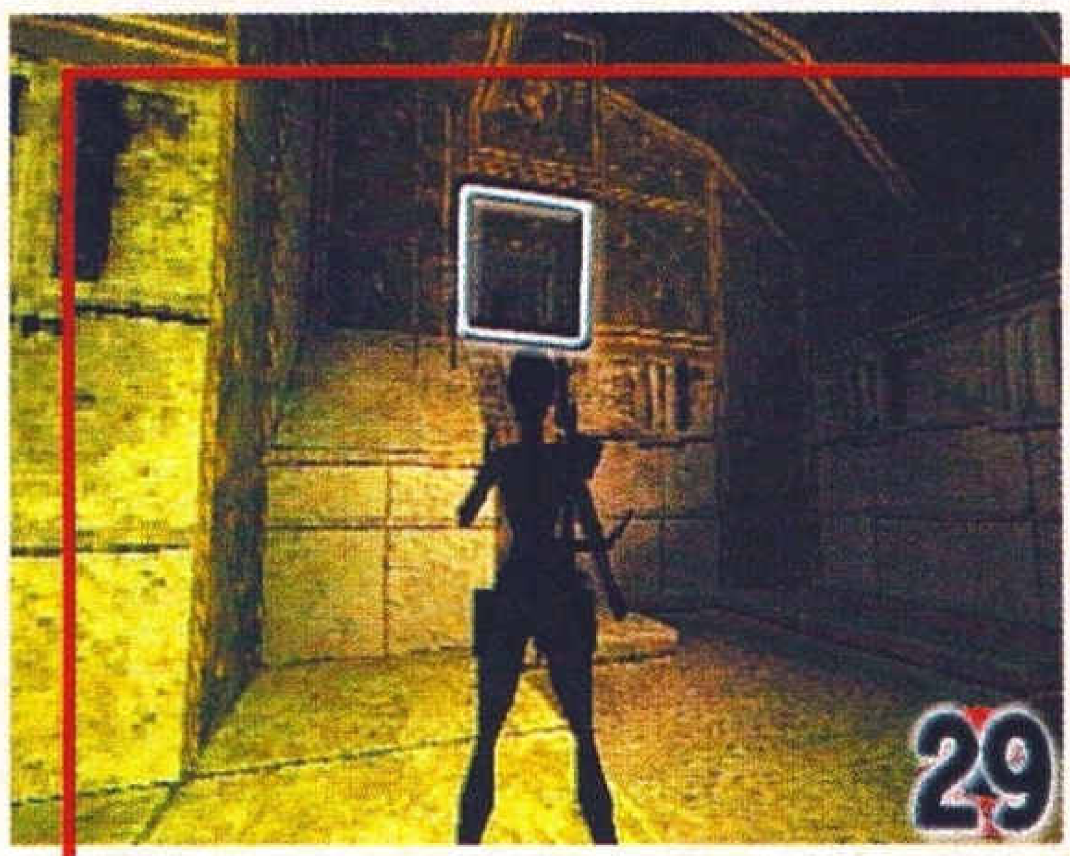
Procedete per il corridoio fino ad arrivare nella sala con una grande porta azzurra sul fondo e sei porte, tre per lato, a destra e a sinistra. Iniziate aprendo la prima porta sulla sinistra, rompete il vaso e prendete il medipack piccolo, quindi affrontate i due nemici robotici che sconfiggerete sparandogli qualche volta al centro del petto, dove si trova la pietra azzurra incastonata. (foto 26) Dopo che

saranno morti vedrete comparire sulla colonna una pergamena (Rotolo di Papiro) traslucida, per ora irraggiungibile. Tornate nella sala principale ed aprite la porta di mezzo sempre a sinistra. Avvicinatevi con cautela al buco presente sul pavimento e oltre al palo che scende fino al piano terra notate le poco simpatiche lame rotanti che circolano intorno ai vari settori di cui è composta la discesa. Per vostra informazione vi comunico che nel primo livello potrete prendere un medipack piccolo, al secondo non troverete nulla mentre al terzo due vasi contenenti munizioni rosse e un medipack piccolo. Scendete al piano terra, proseguite per il corridoio e salendo da una nuova pertica arriverete in una stanza con due grandi ingranaggi ai lati e una stella conficcata sulla colonna che avete di fronte. Per prima cosa eliminate i due nemici, poi prendete la Stella Dorata utilizzando il piede di porco e quindi scendete dietro l'ingranaggio di sinistra (rispetto a Lara che guarda la colonna con la stella) e qui prendete gli oggetti del **1°** segreto. Tornate di sopra, andate a destra, evitate le catene e aprite la botola presente nell'ultima stanza, poi tornate nella sala principale e andate nell'apertura di sinistra, dove ripeterete l'operazione. (foto 27) Ritornate indietro e arriva-





ti nella stanza con gli ingranaggi andate verso la colona di destra dove potrete trovare un pezzo di parete scalabile, salite e procedete per il corridoio, (foto 28) scendete per il palo, eliminate altri due robot e quindi calatevi dalla botola nell'angolo a sinistra. Nella prossima stanza incontrerete un guerriero a cavallo, che per ora aspetterete ad affrontare visto che vi converrà correre dritti verso l'area a sinistra e sparare con la balestra e le munizioni infuocate al braciere sul pendio. Così facendo si aprirà un pannello che rivelerà il **2°** segreto, oltre che fornire una postazione agevole da cui bersagliare il nemico che cadrà stecchito solo dopo un gran numero di colpi (400 circa con l'Uzi). (foto 29)



Prendete la Gemma Del Cavaliere, tornate di sopra e usatela nella fessura subito a destra per aprire il cancello. (foto 30) Azionate una volta la corda che apre la botola

subacquea, tornate su per la pertica così da raggiungere la sala con gli ingranaggi quindi tuffatevi in una delle due pozze d'acqua laterali aperte in precedenza per recuperare altre due stelle dorate (arrivati nel grande spiazzo som-

merso vi basterà entrare nel cunicolo subito a destra). Tornate su per la pertica con le lame e uscite dalla sala procedete dritti verso la prossima porta centrale posta di fronte a voi sulla parete opposta. Correte per i corridoi, poi quando verrete assaliti dai demoni di fuoco girate a destra, quindi a sinistra e tuffatevi in acqua per farli svanire a contatto con il liquido. Sparate a tutti i vasi e recuperate le munizioni presenti, uscite dalla sala e aprite la porta di fianco sulla destra uscendo per giungere nella sala delle costellazioni. Qui dovrete piazzare i vari mappamondi sopra i rispettivi cerchi segnati sul pavimento per far scattare un meccanismo in grado di aprire la porta a sinistra. Iniziate prendendo il mappamondo Marrone a destra dell'entrata e ponetelo nel circolo di centro. Una luce si accenderà sopra l'oggetto confermando la giusta posizione. Ora utilizzate le 3 Stelle dorate per recuperare gli altri mappamondi dalle rispettive nicchie. I pezzi vanno così posizionati: il Giallo nel primo cerchio (quello più esterno), il Rosso nel secondo cerchio (partendo sempre dall'esterno), il Verde nel terzo e il Grigio nel quarto (vicino al centro). (foto 31) L'energia elettrica aprirà come detto la porta

a sinistra, imboccatela e arriverete nella stanza dei serpenti. Il vostro obiettivo consiste nell'accendere tutte le fiaccole per far rialzare una piattaforma al centro della sala. La particolarità consiste nel fatto che attivando una leva questa accenderà un totale di tre fiammelle e premendone una già accesa questa si spegnerà. Per risolvere tutto con semplicità lasciate stare il primo serpente vicino al corridoio di arrivo, passate a quello alla vostra destra e procedete in senso antiorario premendo tutte le leve terminando con il serpente iniziale. Nel caso questo metodo non funzioni passate nuovamente a quello a destra, disattivatelo, azionate nuovamente quello iniziale e i giochi saranno fatti. Una volta che la piattaforma si sarà formata arriverà anche un simpatico spirito del fuoco che vi inseguirà fino a quando non arriverete in cima. Nel caso prendiate fuoco correte su per le scale e buttatevi in acqua per sconfiggere lo spirito incendiario. Scendete per il vicolo a sinistra, utilizzate la scala per esplorare la balaustra superiore e rompete i vasi per ottenere munizioni, tornate di sotto e seguite il corridoio così da arrivare su una nuova balconata che vi verrà presentata con una nuova inquadratura. Dal luogo di uscita avrete una porta alla vostra sinistra e altre tre porte sull'altro lato della balconata. Iniziate entrando nella porta di fronte sulla destra, entrate nel corridoio e fate attenzione alla botola presente sul pavimento. Gettatevi nel buco, accendete un razzo e quando vedrete una scala a parete lungo la discesa saltate e aggrappatevi. Salite in cima alla testa del leone e con la giusta rincorsa saltate verso destra per atterrare sulla balaustra di pietra che funge anche da 3° segreto (medipack grande e munizioni balestra). (foto 32) Scendete di sotto, eliminate il soldato metallico che vi

attaccherà e salite per il pendio dal quale scendono a intervalli regolari le palle di metallo, fate un salto in corsa verso sinistra e aggrappatevi alla leva appesa al muro. Questa farà alzare una piattaforma alla vostra sinistra, saliteci e con un salto in corsa raggiungete la balaustra di pietra a destra rispetto alla scultura del leone. Entrate nel cunicolo, (foto 33) salite fino in cima e da qui fate un altro

salto in corsa per raggiungere la testa del leone e attivare così la corda lì presente. Questa farà spalancare la bocca della statua permettendoci di entrarci calandoci di spalle dal muso e aggrappandoci prima al naso e poi alla bossa, entrando nel cunicolo formato dalla gola issandoci con il tasto L2. Salite utilizzando la pertica, poi aprite il cancello di sinistra avvicinandovi e prendete la fiaccola per terra a sinistra. In questa alcova camminate sui due piedistalli ai lati per accendere i bracieri e quindi date fuoco alla vostra torcia. Uscite e procedete per il corridoio fino ad arrivare in una stanza con delle assidi legno sul pavimento. Gettateci sopra la torcia e al termine dell'animazione si sarà aperto un nuovo passaggio. Scendete di sotto, prendete la pergamena vicina al capitello che Lara osserverà, sparate al vaso per avere delle munizioni rosse e quindi uscite dalla stanza così da ritrovarvi nella sala principale. Ora andate a prendere La Pergamena Del Cerchio Solare nella stanza di fronte a sinistra rispetto a dove siete usciti anche se ormai non vi servirà più, poi ritornate nella stanza dei mappamondi passando per la porta di fronte a sinistra dal punto da cui uscirete dopo aver preso la Pergamena. Da qui salite per la stanza dei serpenti al piano superiore, superate la piscina e le due stanze seguenti fino ad arrivare sulla balconata superiore. Qui andate a visitare l'ultima stanza a sinistra che avete di fronte. Appena entrati verrete assaliti da due demoni di fuoco. (foto 34) Aprite immediatamente la botola a sinistra, calatevi di sotto e correte verso sinistra per raggiungere la piscina e mettervi in salvo. Con la via libera tornate di sopra utilizzando la parete scalabile, prendete il Pilastro Di Faro dalla colonna e uscite dalla stanza. Una volta ritornati sulla balconata superiore andate nella porta di fronte a destra sul lato opposto dove troverete un'arpa e un leggio. Piazzate la pergamena musicale sul leggio e dopo il filmato vedrete aprirsi una porta a sinistra con la quale accederete al balconcino a sinistra dell'uscita finale del livello. Azionate la corda che aprirà il portone blu, scendete e imboccate la nuova via per ritrovarvi nella...

Livello 23:
Sala Di Demetrio
Segreti: 1

Avanzate spediti per il corridoio, poi una volta entrati nella sala principale con il quadro davanti a voi girate a destra e imboccate il primo passaggio che trovate. Salite le scale e prendete il Nodo Di Faro, portatevi al bordo della balaustra, scendete di sotto e dirigetevi verso Nord così da raggiungere l'apertura che avete di fronte. Salite anche qui e dopo la sequenza animata eliminate i tre ninja con un bel colpo di granata o con il fucile a bruciapelo. Tornate di sopra nella stessa stanza in cui è avvenuta la sequenza, spostate la lampada di pietra verso la porta a soffietto in cui si è rintanato Von Croy (foto 35) e una volta aperto il passaggio gettatevi nella botola per ritrovarvi, dopo il caricamento, nel palazzo più elevato delle Rovine Costiere. Uscite dall'acqua e prendete le munizioni e il medipack

a Moncalieri (TO)
Corso Roma, 69
TEL. 011.682.26.35
Fax 011.606.89.85

AMICI Del Gioco

Per rivenditori
telefona o richiedi
il nostro listino
via fax allo 011.606.89.85

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Visita nella tua città i nostri POINT

SUSA YES VIDEO MUSIC P.zza III Reggimento Alpini, 2/a	VILLANOVA D'ASTI videonova club Via Roma, 70	SAN MAURIZIO (TO) PLANET VIDEO Via Vittorio Emanuele, 16/a	
MR. ALED LA SPEZIA C.so Nazionale, 274 SARZANA (SP) Via XX Settembre, 53 CARRARA (MS) Via Cavour, 17	PALERMO FUTURE GAME FUTURE GAME Via Vincenzo Errante, 18	CHIERI (TO) Videotime Via Carlo Alberto, 6	TORINO COMPUTER GAMES Via Monginevro, 86/bis Torino

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Lollipop

DREAMCAST
ULTIME NOVITÁ

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Noleggio e vendita videogiochi e accessori

Via della Resistenza, 19/A - Loc. Ca' Di sola
Castelvetro di Modena - Tel./Fax 059/702235

GIOCHI PLAYSTATION
E SATURN DA LIRE 30.000

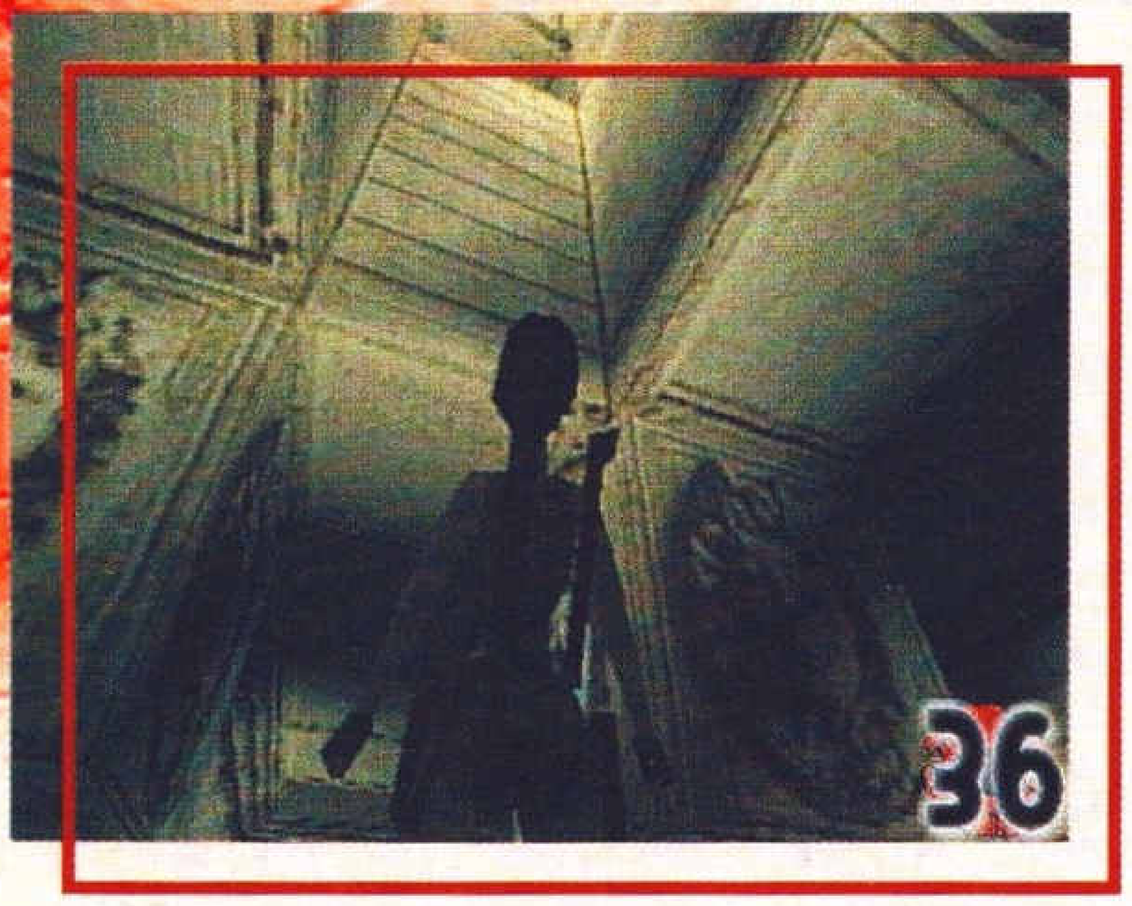
ANNOUNCING

CONSOLLE E GIOCHI USATI
A PREZZI IMBATTIBILI

EXTRA!!

PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO
(Anche il tuo vecchio 8 Bit)

Vasto assortimento Titoli:
NINTENDO 8 BIT - SUPERNINTENDO-GAME BOY
MASTER SYSTEM-MEGA DRIVE-MEGA CD-32 X-GAME GEAR
NINTENDO 64-PLAYSTATION-SATURN-NEO GEO-3DO



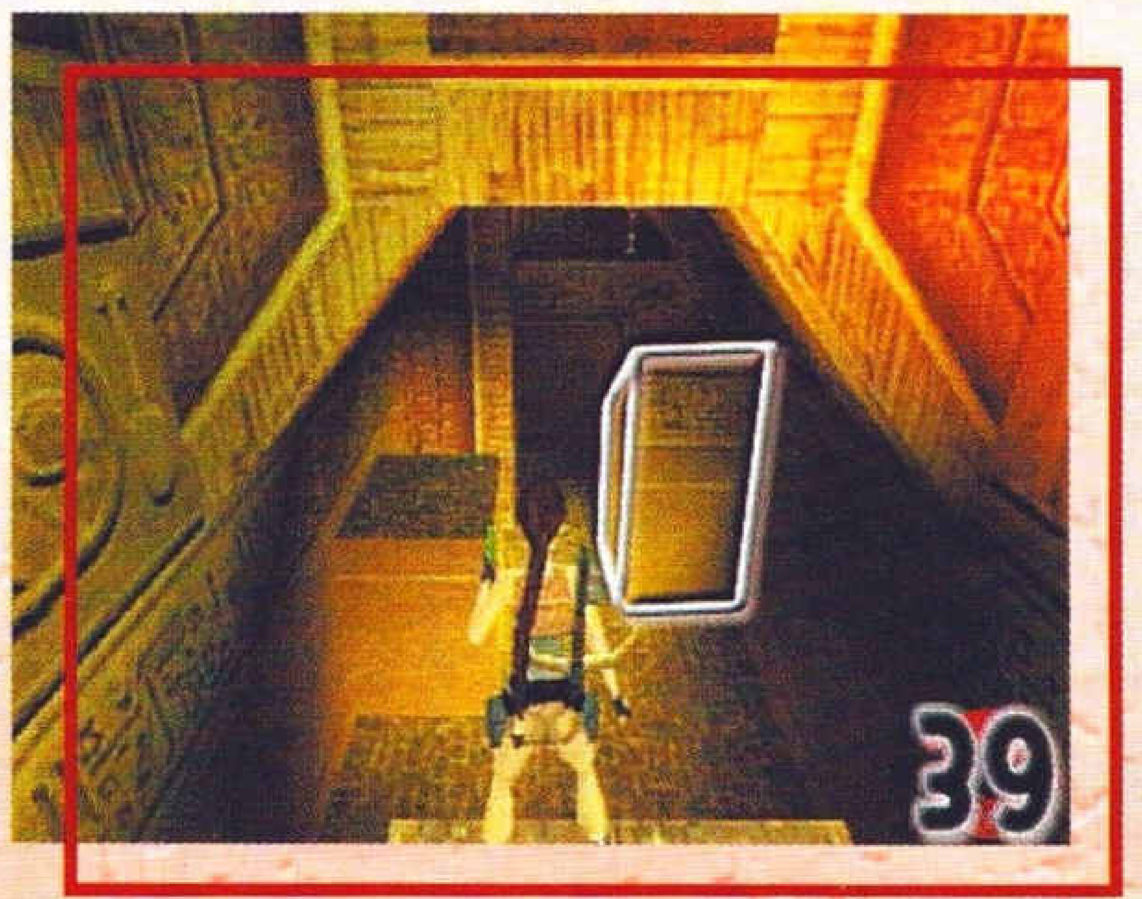
che fungono da 1° segreto, poi raccogliete gli occhiali infranti e tornate all'aperto usando il tratto di parete scalabile in mezzo alle quattro colonne della sala. (foto 36) Arrivati in spiaggia tuffatevi per raggiungere la torre alla vostra sinistra, poi quando l'avete raggiunta giratevi a

destra e individuate il cunicolo sommerso da percorrere, (foto 37) quindi una volta giunti nella grotta con la piramide voltate a sinistra in presenza delle alghe e continuate in questa direzione per dare il via ad un nuovo caricamento.

Livello 24:
Faro, Tempio Di Iside
Segreti: 0

Inizierete il livello sott'acqua, nuotate dritti fino ad arrivare in un vasto spiazzo sommerso, sorvegliato da uno squalo martello abbastanza semplice da evitare e con le rovine di un palazzo sulla destra. Qui troverete due aperture, una sulla destra e l'altra sulla sinistra della facciata, entrate in entrambe e piazzate gli oggetti in vostro possesso. (foto 38) Nel caso abbiate bisogno di recuperare aria prima di

entrare nelle nicchie troverete uno spiazzo circolare sopra la grotta nel quale ripararvi anche dallo squalo. Mettendo al loro posto i due manufatti aprirete parzialmente il portone posto al centro in basso nella facciata, entrateci e quindi emergete per ritrovarvi all'interno del palazzo. Qui eliminate lo scheletro che si materializzerà, tuffatevi nella vasca centrale, poi aprite la botola a destra e riemergete. Seccate l'uccello d'oro che vi attaccherà, quindi raccogliete il medipack grande e le munizioni rosse negli angoli della stanza e le munizioni blu e altri medipack piccoli dagli scrigni che distruggerete. Fatto ciò posizionatevi con le spalle rivolte verso il luogo da dove siete venuti e quindi prendete le scale a sinistra (verso Sud sulla bussola). Arriverete nella sala con la statua di Cleopatra, salite prima sul pilastro nell'angolo in alto a destra per prendere il **1° scarabeo** nero ma fate attenzione poiché dal buco usciranno una marea di scarabei. Voltatevi e correte al secondo pilastro, ripetete l'operazione e quindi scendete per raggiungere il blocco verso destra che si è rialzato. Salite e premete il pannello presente nel muro, tornate di sotto e risalite dalla parete opposta per schiacciare il secondo pannello e quindi calatevi dalla botola apertasi al centro della sala. Appena siete scesi giratevi su voi stessi e raggiungete la colonna con la pendenza, (foto 39) saliteci e



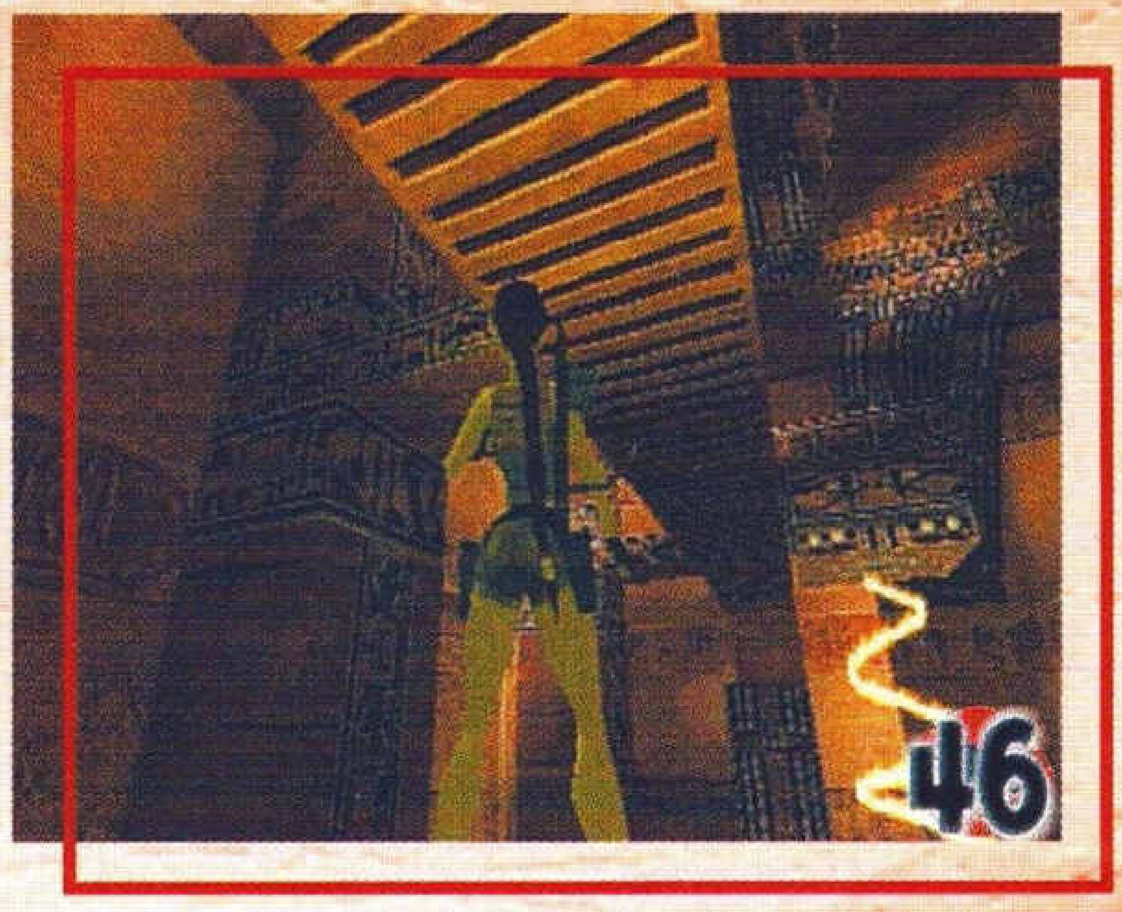
saltate all'indietro, quindi ripremete il tasto del salto per compiere un nuovo balzo in prossimità del pendio successivo e avrete finalmente raggiunto una balaustra in cui gli scarabei non vi possono colpire. Prendete la Chiave Attorcigliata dalla colonnina e premete il pulsante a parete che aprirà il portale nella sala di Cleopatra. Rifate il percorso a ritroso per tornare nella stanza principale con la piscina, andate sulle scale a Ovest, vale a dire quelle a sinistra rispetto al punto da cui siete usciti, sparate agli scrigni per recuperare munizioni varie e quindi eliminate lo scheletro. Arriverete nella sala con la Piramide Nera che dovrà essere aperta posizionando ai quattro lati altrettanti scarabei. Per ora inserite il primo che avete raccolto in precedenza, quindi scendete nella botola a destra rispetto all'entrata (Nord sulla bussola) e alla fine del pendio saltate e procedete velocemente dritti per salire sulla sporgenza prima che il liquido infiammabile dia origine a fiamme poco salutari. (foto 40) Prendete lo scarabeo e saltate subito lateral-

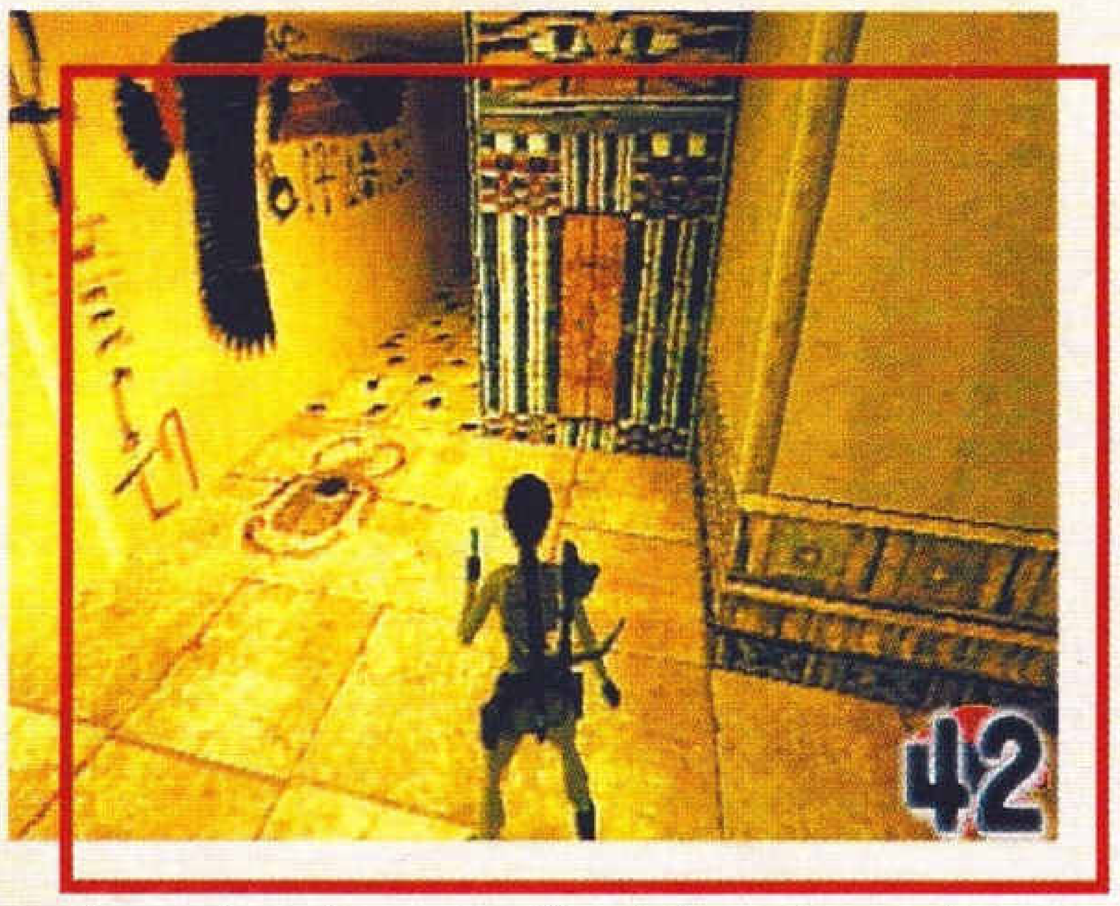
mente a sinistra, Procedete sulla sporgenza e saltate verso l'entrata per risalire dalla discesa ora tramutatasi in gradoni scalabili. Ripetete l'operazione per le altre due botole e alla fine avrete ottenuto il **2°** e **3° scarabeo** che piazzerete al loro posto, ma ne manca ancora uno.

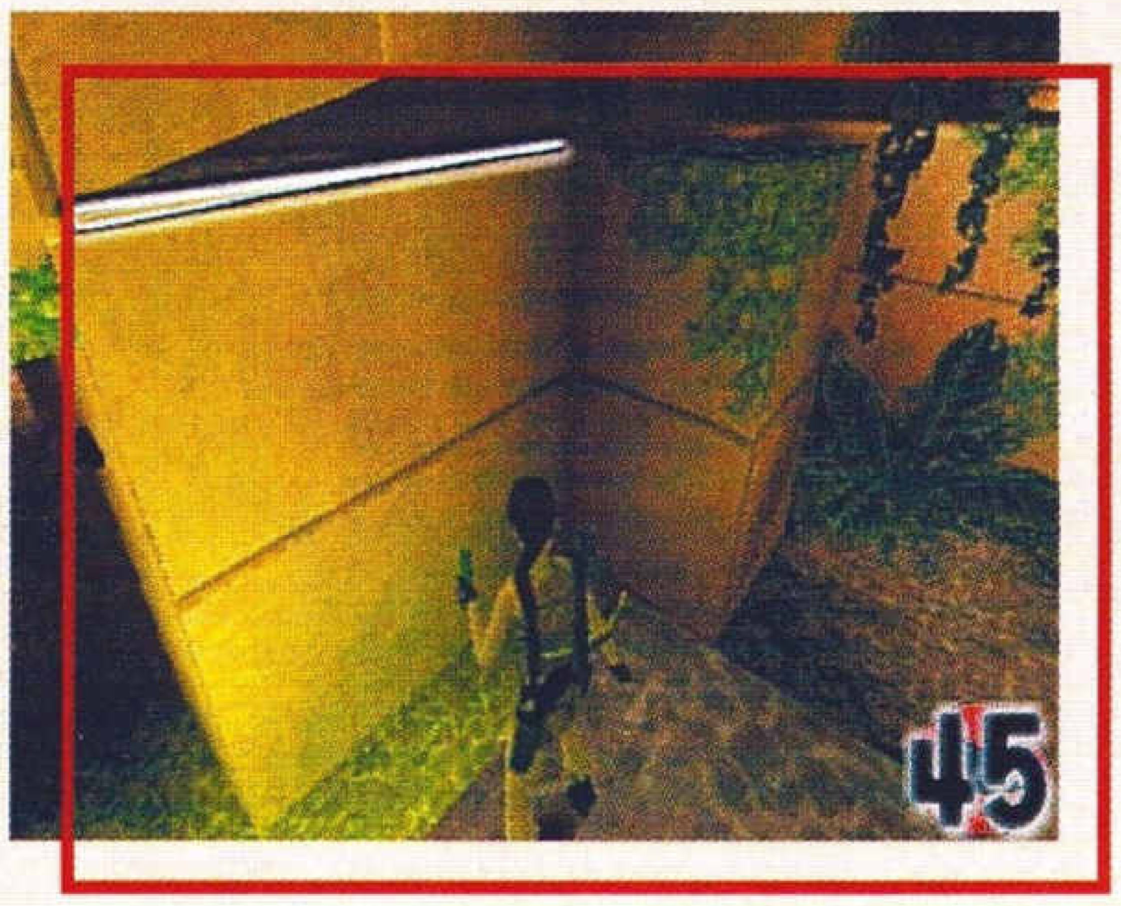
Livello 25:
Palazzo di Cleopatra
Segreti: 1

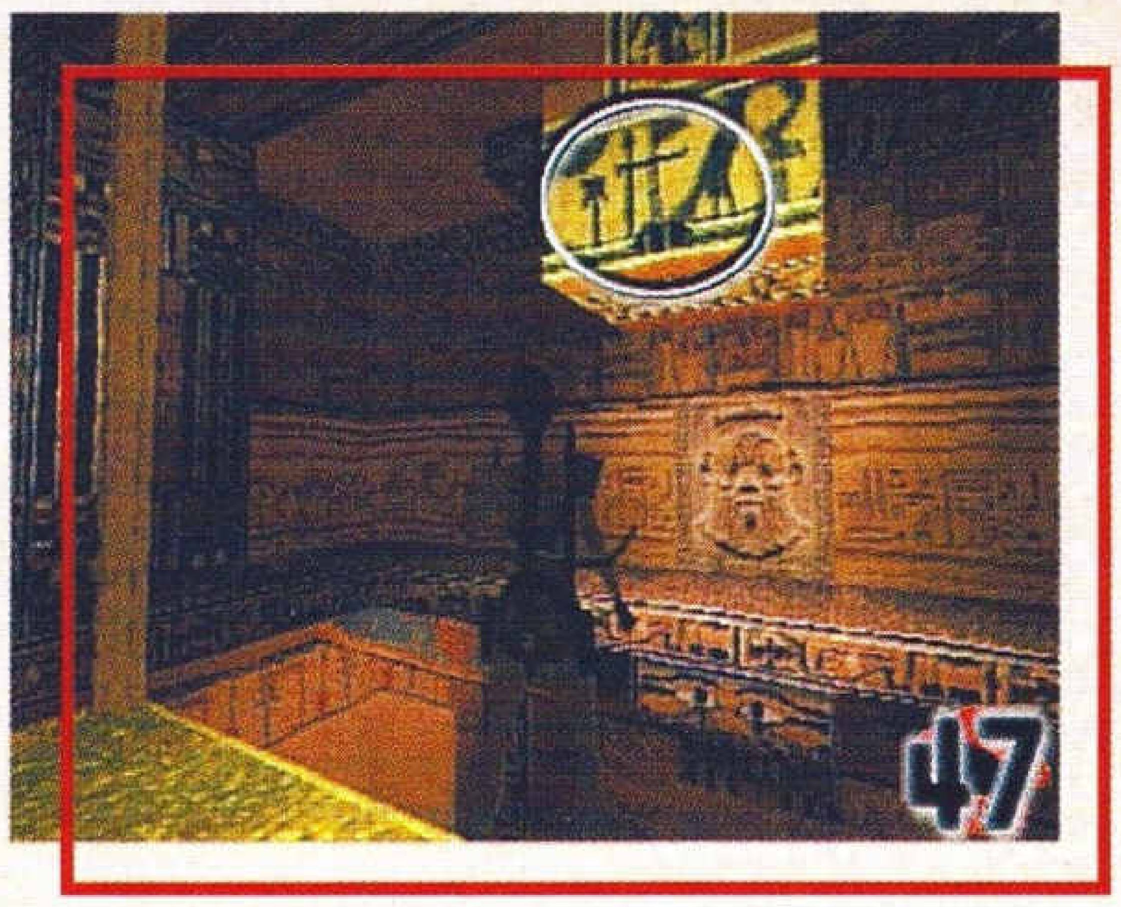
Uscite dalla stanza della piramide, tornate nella sala principale con la piscina e salite per le scale che avete alla vostra sinistra (nord sulla bussola). Dopo il caricamento vi ritroverete in una stanza con piscina e fontana. Tuffatevi e andate nel cunicolo a destra, emergete e premete il pulsante nella fessura. Tornate indietro e riemergete nella sala principale. Ora mettendovi con le spalle rivolte verso l'entrata da cui siete giunti avrete davanti a voi sul fondo due aperture. (foto 41) Prendete quella di sinistra, salite per il pendio e recuperate le munizioni dagli scrigni presenti.

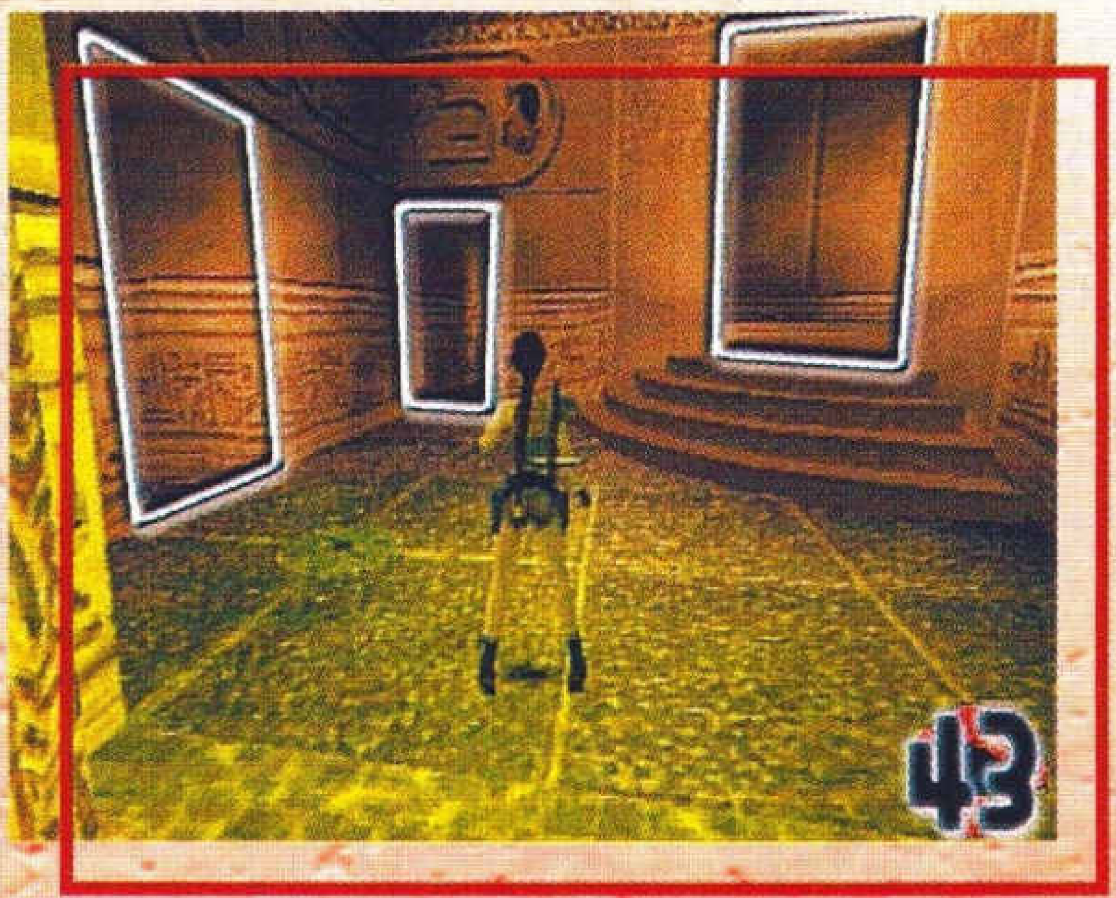
Uscite sul terrazzo, eliminate lo scheletro e poi aprite la porta con l'effigie greca in fondo alla sala. Ripetete l'operazione sulla porta alla fine del corridoio, scendete dalla botola, saltate alla fine della discesa e salite velocemente sulla sporgenza a sinistra prima che il liquido prenda fuoco. Dopo che avrete preso il **4° scarabeo** nero tornate verso il pendio che anche qui si sarà trasformato in gradini da scalare, buttatevi in acqua per una frazione di secondo e issatevi velocemente per non finire arrosto. Uscite da questa locazione e tornate alla sala principale con le tre scale e la piscina centrale, andate a destra su per le scale (Ovest sulla bussola) e piazzate l'ultimo scarabeo per ottenere lo Scarabeo Meccanico che vi consentirà di proseguire nell'avventura. Entrate nell'inventario combinate la Chiave Attorcigliata con lo Scarabeo per ottenete lo Scarabeo Meccanico Con Chiave e con questo tornate al Palazzo di Cleopatra salendo le scale a sinistra (Nord sulla bussola). Qui procedete dritti e salite i piccoli gradini a destra, procedete per il corridoio fino a giungere in una stanza con uno scarabeo disegnato sul pavimento. (foto 42) Utilizzate lo Scarabeo Meccanico Con Chiave e dopo che questo sarà passato attivando le punte procedete senza problemi senza dimenticarvi di riprendere lo scarabeo. Girate a sinistra, prendete il Maglio Destro dal sarcofago facendo uno scatto per entrare nella stanza così da evitare le lame sul soffitto. Sparate poi allo scheletro e quindi uscite. Andate a sinistra, al bivio uccidete lo scheletro andando a destra, utilizzate lo Scarabeo e passate le punte. Girate a destra ed esaminate il sarcofago per prendere munizioni e medipack, eliminate lo scheletro e poi uscite girando a destra e salite le scale. Scendete nella nuova sala con le due grosse colonne, esaminate il sarcofago sulla destra per altri oggetti e imboccate il corridoio a sinistra con Lara rivolta verso il sarcofago (Nord sulla bussola). Arriverete davanti a tre vie: una scalinata a destra e due corridoi, uno di fronte e uno a sinistra. (foto 43) Salite le scale, prendete le munizioni rosse e osservate la nicchia entro cui dovrete piazzare il Nodo di Faro che recupererete tra poco. Andate quindi nel corridoio a Nord, utilizzate lo scarabeo e cercate nello scrigno per prendere munizioni e medipack che fungono da 1° segreto. Eliminate lo scheletro e poi tornate indietro senza preoccuparvi delle punte che rimarranno disattivate. Uscendo dal corridoio del segreto procedete dritti fino alla stanza con le due colonne grosse, poi girate a destra e vi ritroverete in un altro corridoio con disegnati dei corvi sulle pareti. (foto 44) Scendete nel ripiano che abbiamo abbassato con la leva azionata alla fontana, distruggete lo scrigno e prendete le munizioni esplosive, poi avvicinatevi al muro a destra vicino alla porta chiusa esaltate per azionare la leva. Si alzerà un blocco dietro di voi, saliteci e saltate in avanti verso la fenditura presente nel muro aggrappandovi per non cadere. (foto 45) Iniziate ad andare verso destra e procedete fino a raggiungere un ripiano su cui salire. Entrate nella porta davanti a voi e prendete dal sarcofago la Ginocchiera Destra, tornate indietro uscendo a destra, e arrivati nel corridoio degli avvoltoi entrate nell'apertura creatasi sulla sinistra. Qui prendete il Nodo Di Faro, uscite dalla sala, girate a sinistra, procedete dritti e girate nuovamente a sinistra per ritornare al trivio con le scale. Posizionate l'oggetto nella nicchia e entrate nella sala. Prendete il medipack piccolo sopra la prima piattaforma e dopo la sequenza animata che formerà un ologramma di Lara saltate a sinistra e salite sul pilastro. Da qui saltate e aggrappatevi spostandovi a forza di braccia dall'altro lato della sala. (foto 46) Salite di sopra e percorrete il corridoio saltando poi a sinistra dalla parte opposta della balaustra. Qui voltatevi a destra, entrate nel cunicolo ed eliminate un altro uccello. Saltate sulla piattaforma centrale sospesa, quindi giratevi a destra, saltate e azionate la leva attaccata alla parete. Tornate di sopra e prendete dal cunicolo apertosi a destra la Maniglia Adornata. Ripetete l'operazione con la leva a sinistra e recuperate L'effige Di Hathor. (foto 47) Ora combinate i due oggetti, raggiungete la balaustra frontale e piazzate il Guardiano Del Portale sopra l'asta. Si aprirà la porta, eliminate lo scheletro e dopo la sequenza animata verrete attaccati da due guardiani di Hathor. Appena inizieranno a spararvi correte con lo scatto dritti davanti a voi per ripararvi nel corridoio. Salvate e quindi tornate dentro correndo a destra, aprite il sarcofago e prendete la Ginocchiera, scattate a sinistra e nel prossimo sarcofago prendete la Corazza e quindi completate il livello cadendo nelle botole apertesi a fianco del trono. (foto 48)











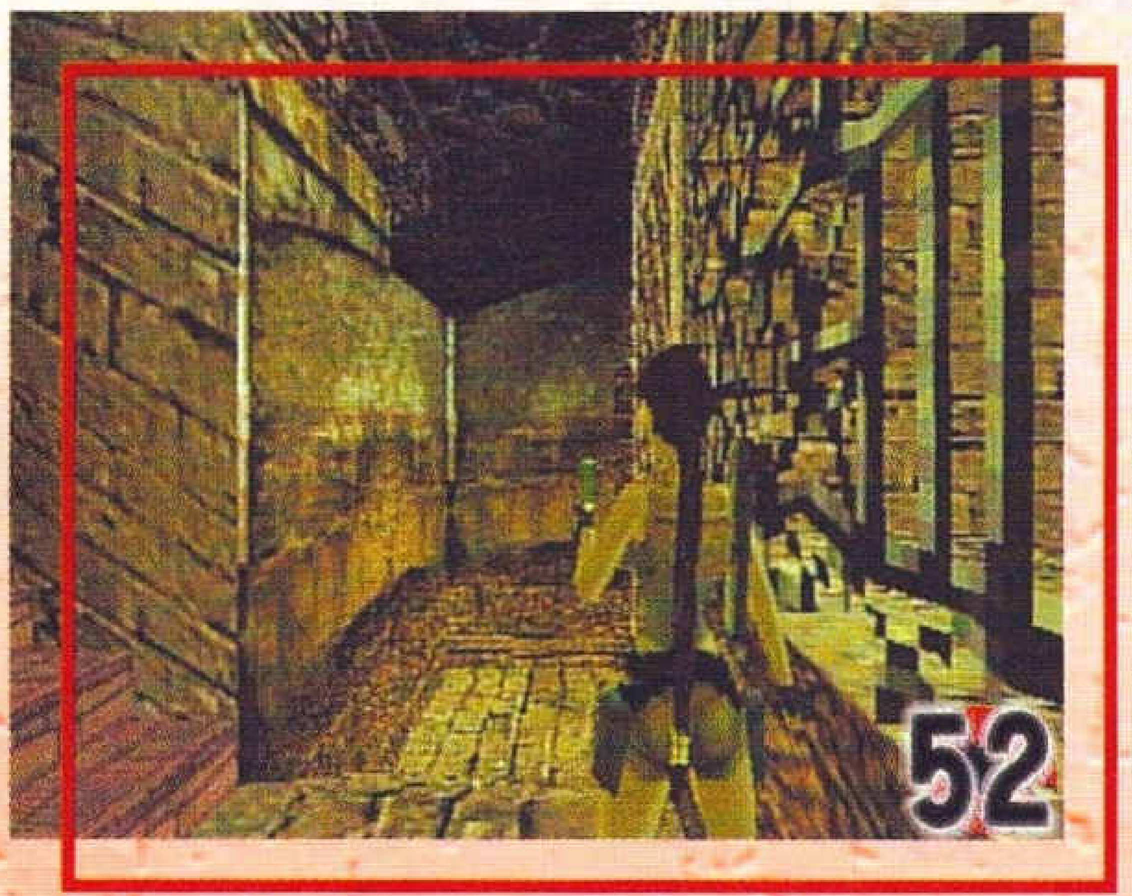
Livello 26:
Città dei Morti (I)
Segreti: 1

Armatevi di fucile, avanzate un poco e sulla sinistra Lara mirerà automaticamente un nemico posto sopra un cubo rialzato. Eliminatelo, saliteci sopra e prendete il Revolver che avrete occasione di utilizzare immediatamente combinandolo con il mirino e distruggere la mitragliatrice nell'angolo in fondo a sinistra. Ora indietreggiate dando le spalle al porticato a sinistra dell'entrata e quando Lara mirerà automaticamente verso l'alto uccidete il nemico sul tetto. Prendete quindi la moto, procedete e investite i due soldati, scendete , eliminate un altro nemico a Est con un colpo di precisione e salite nuovamente sulla moto. Procedete ancora fino a quando non arriverete in uno spiazzo con una colonna bianco nell'angolo a sinistra, una collinetta di sabbia sulla destra e un pianerottolo con delle transenne. (foto 49) Iniziate prendendo le munizioni rosee vicino alla collinetta, poi salite sul cubo entrate nel cunicolo e prendete il medipack. Azionate la leva posta alla fine, quindi tornate indietro visto che la botola sopra di voi non è ancora aperta. Prendete la moto e proseguite a destra della collinetta riparandovi nell'insenatura nell'angolo a destra vicino al cancello per evitare di venire massacrati dai colpi di mitragliatrice. Scendete e correte per aprire la porta verde che avete di fronte posta tra le colonne fatiscenti, una volta dentro spostate il cadavere in modo da liberare la grata. (foto 50) Siccome non è possibile entrare nell'apertura da questo luogo uscite dalla stanza, girate a destra e tornate al pilastro bianco così da raggiungere la leva, azionatela nuovamente e quindi salite accovacciandovi per entrare nel cunicolo. Arrivati in cima azionate la leva, tornate alla moto e da qui costeggiate a piedi la parete di destra per individuare una nuova apertura che vi conduce in una stanza contenente granate e medipack piccolo. Uscite, sparate alla guardia più avanti e agli altri nemici lungo la strada e procedete fino a quando l'inquadratura non cambierà mostrandovi un precipizio che potrete superare con la moto solo dopo aver ottenuto la Nitro. (foto 51) Prendete la moto dall'insenatura dove l'avete lasciata in precedenza, voltate a sinistra per ritornate nei pressi del cubo bianco e qui prendete una bella rincorsa per utilizzare come trampolino la collinetta di sabbia posta di fronte al ripiano con le transenne bianche e gialle. Il peso della moto farà franare il pavimento, voi avanzate al suo interno e quando arriverete a un pendio sulla sinistra che vi riporta di fuori, imboccate il corridoio sulla destra, tuffatevi in acqua, eliminate i pipistrelli dopo essere riemersi e prendete le munizioni blu e i razzi segnalatori. Scendete lo scivolo a destra, recuperate il laser dal soldato steso a terra e fate il giro della stanza per salire sulle scale rosse che vi conducono ad una piscina. Tuffatevi e guardate come è strutturata visto che tra poco ci dovrete tornare. Uscite e calatevi dalla balaustra rialzata sulla quale riemergerete, tornate alle scale e guardate a destra per appendervi sulla spaccatura del muro a destra. (foto 52) Procedete verso destra, salite, rialzatevi quando potete e sparate al vaso e alla lampada basculante dietro di esso. Dal primo usciranno degli insetti e dal secondo uno spirito del ghiaccio. Non perdete tempo, tornate di sotto e correte alla piscina, tuffatevi e riemergete. Aspettate un poco e se raggiungerete nuovamente la piscina la troverete ghiacciata, permettendovi così di azionare la leva posta sul lato opposto della stanza. Facendo questo aprirete la porta a destra scendendo dalle scale, salite per il pendio e nella nuova stanza prendete il medipack piccolo in fondo a destra, poi aprite la porta nera con il piede di porco e scoprirete il 1° segreto del livello. Salite ora per i gradini a destra del segreto, calatevi restando appesi al bordo e spostatevi a destra, salite sul pianerottolo e da qui fate un salto in corsa premendo il tasto azione così da tirare la leva a muro che apre il cancello all'inizio del livello. Eliminate il soldato che comparirà alle vostre spalle e tornate e prendere la moto, con la quale raggiungerete questo cancello all'entrata, procedete e quando arriverete nella sala con le scale rosse che salgono in cima scendete al piano terra, eliminate il soldato e prendete le munizioni della balestra. Salite quindi con la moto al piano superiore, prendete la rincorsa con il mezzo e saltate nel cunicolo utilizzando il trampolino come slancio. Girate a sinistra e fermatevi in prossimità della salita a sinistra che vi riporta nella sala principale. Scendete e andate dritti, poi svoltate a sinistra, salite nel corridoio, eliminate i pipistrelli e azionate la leva così da far rialzare un pilastro più sotto. Uscite da qui sempre con la moto, svoltate a sinistra appena fuori sulle scale e scendete di una rampa per individuare tale pilastro (lo riconoscerete per il colore scuro). Scendete dalla moto e arrampicatevi fino ad arrivare sul tetto dove si trova una mitragliatrice rotta di fronte a voi. Raggiungetela saltando il baratro, raccogliete le munizioni del revolver e passate dalla porta aperta, munitevi di proiettili esplosivi e quindi riparatevi dietro il pilastro per evitare di venire bersagliati dai colpi della prossima mitragliatrice, che abbatterete colpendola dalla lunga distanza da bravi cecchini. (foto 53)

49

50

51


52

53

Con la via libera raggiungete il terrazzo che avete di fronte, tirate la leva che aprirà un portone da raggiungere tornando prima dalla moto, salite su per i gradini e invece di saltare dal trampolino girate a destra per ritornare in strada. Qui girate a destra, poi a sinistra nei presi della collinetta di sabbia e varcate il cancello aperto con l'ultima leva così da arrivare alla...

Livello 27:
Moschea di Tulun (I)
Segreti: 2

Scendete con la moto dalla discesa, girate a destra e investite il nemico, quindi lasciate temporaneamente il mezzo

IL PASSATEMPO

PlayStation · NINTENDO64 · Dreamcast

Vasto assortimento videogames JAP - USA per PSX DC

CHIP MODIFICA DREAMCAST

PLAYSTATION 2 JAP TEL.

DC CARRIER
DC SEGA GT
DC VIRTUAL COP 2
DC CRAZY TAXI PAL
DC EVOLUTION USA
DC LEGACY OF KAIN PAL

NOVITA' GIOCHI PSX

JAP STRIDER 1 e 2
PAL SUPERBIKE 2000
JAP GUN SURVIVOR
PAL I.S.S. PROEVOLUTION
PAL RESIDENT EVIL 3

E TANTE ALTRE NOVITA'

vendita all' ingrosso per corrispondenza
in tutta italia consegna in 48 ore

ROMA - VIA ALESSANDRO CRUTO, 22-24 - Tel. 065578688 - Fax 065573108

TUTTI I MARCHI E LOGOTIPI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

DA NOI I TUOI SOGNI SI REALIZZANO

I NOSTRI PUNTI DI FORZA

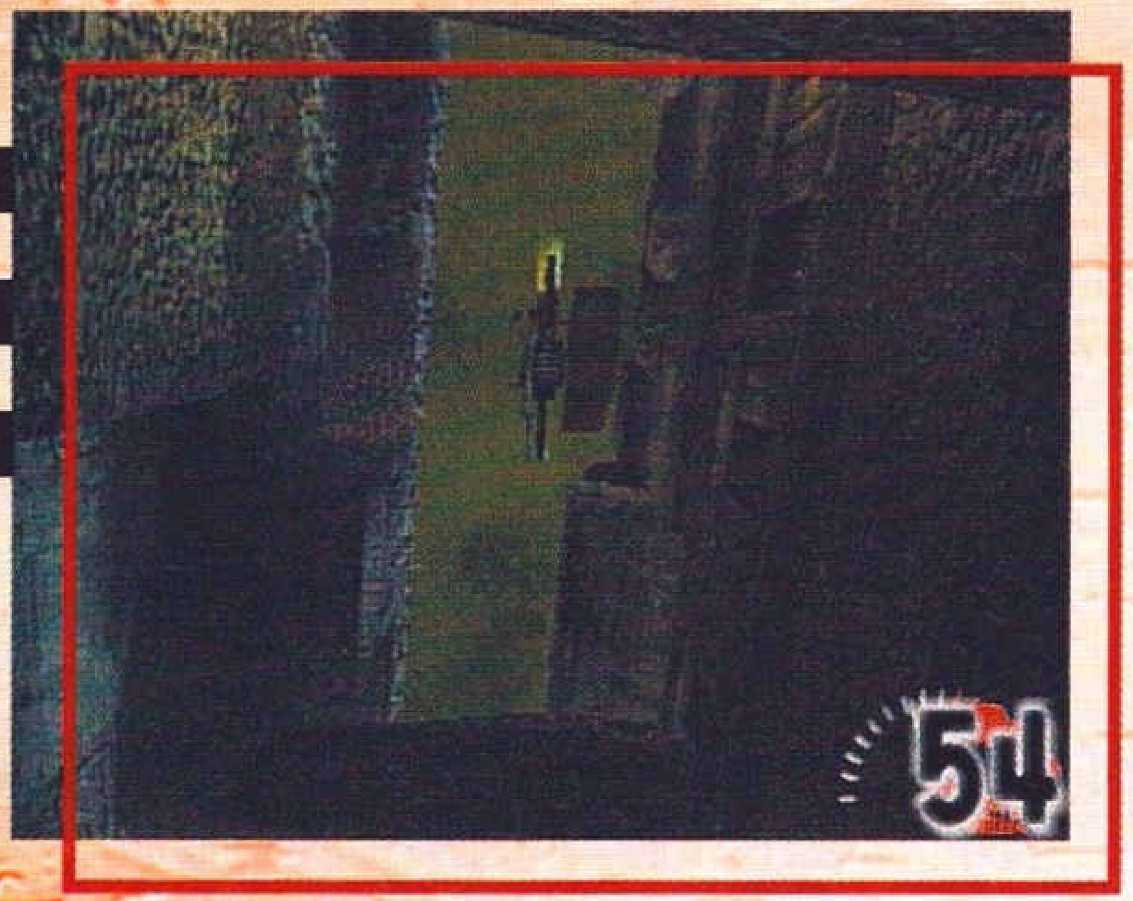
NEXT LEVEL

1. CORTESIA E COMPETENZA NEL SETTORE
2. CONTATTO DIRETTO VIA INTERNET CON GIAPPONE ED AMERICA
3. RIPARAZIONE CONSOLE, COMPUTER E VIDEOREGISTRATORI
4. VASTA GAMMA DI FILM IN DVD
5. GIOCHI HENTAI (TUTTI I TITOLI)
6. GADGETS, POSTERS, MODELLINI E CD AUDIO MANGA O VIDEO GAMES
7. NEWS ED AGGIORNAMENTI IN TEMPO REALE DA INTERNET CHE TROVERAI NELLA NOSTRA SPECIALE BACHECA
8. DA NOI I GIOCHI PRIMA LI PROVI POI LI COMPRI (IN NEGOZIO 6 MONITOR CON 3 BANCHI PROVA)
9. OGNI MESE PUOI PARTECIPARE AD UN MEGA TORNEO. SE VINCI, IN PALIO FAVOLOSI PREMI TRA QUELLI DISPONIBILI
10. SIAMO I PROFESSIONISTI DEL SETTORE

PlayStation · Dreamcast · NINTENDO64

MILANO Via Ripamonti, 19 20136 Tel. 0258430761
Fax 0258433756 E-mail:nxtlvl@hotmail.com

Tutti i marchi e i logotipi appartengono ai legittimi proprietari



motorizzato ed eliminate il nemico posto sul tetto davanti a voi. Riprendete la moto, voltate l'angolo e fate un bel balzo per saltare il burrone, quindi proseguite e fermatevi quando la strada sarà bloccata da un basso muricciolo. (foto 54) Salite su questo rialzo, voltatevi a destra e aggrappatevi alla balaustra di legno, (foto 55) quindi entrate nel corridoio e proseguite accovacciandovi per la strada principale senza voltare a destra in presenza di un secondo cunicolo e arriverete al **1°** segreto (munizioni Revolver, medipack grande, razzi segnalatori). Tornate di sotto e ora entrate nel palazzo che avete di fronte. Nella sala principale sotto gli archi a destra potrete recuperare munizioni per il lanciagranate e un medipack piccolo, poi procedete verso l'uscita posta in fondo e saltate su una delle due colonne ai lati, giratevi su voi stessi e con un salto in corsa raggiungete la balaustra. Vedrete una corda al centro della sala, ma non saltate per aggrapparvi, invece giratevi a sinistra fate un salto in corsa e aggrappatevi alla fessura sulla parete, andate a destra e quindi issatevi. Ora saltate dal bordo della piattaforma e aggrappatevi alla colonna su cui vi potete sostenere, girateci in torno e scendete una volta arrivati sul prossimo tratto di balaustra. (foto 56) Seguite la balaustra, salite di sopra e arriverete sul tetto in prossimità di una leva. Attivatela e dopo la sequenza dovrete prendere la corda. Per fare ciò andate a destra sul tetto, saltate in diagonale verso destra per atterrare sulla sporgenza e da qui raggiungete la protuberanza che vi permetterà di saltare e aggrapparvi con successo. Da qui ondeggiatevi e saltate per atterrare nella nicchia davanti a voi un poco sulla destra, prendete il medipack grande a destra e le munizioni blu a sinistra dopo aver eliminato gli scarafaggi volanti e avrete ottenuto anche il **2°** segreto. Ora scendete al piano terra aggrappandovi al bordo per attutire la caduta, uscite dal palazzo andando a destra e prendete la moto con la quale tornerete all'inizio del livello superando nuovamente il baratro con la rampa di sinistra. Parcheggiate la moto vicino alla salita di inizio e voi entrate nel palazzo dall'apertura sulla destra, arrivate fino in fondo e dopo essere usciti girate a sinistra fino a quando non incontrerete un gigante di ferro. (foto 57) Tornate indietro alla moschea e rifate la

strada spiegata poco sopra per arrivare nuovamente al tetto, tirate la leva per sbloccare le porte e quindi aggrappatevi alla corda. Qui volgetevi a Sud e ondeggiate tre volte per raggiungere la sporgenza, estraete subito l'arma per eliminare il nemico nell'angolo a destra, prendete il medipack grande a sinistra e quindi scendete nel buco così da ritornare alla vostra moto. Utilizzatela per tornare dall'altra parte del palazzo, scendete e proseguite dritti a piedi tornando dove si trovava il guardiano e azionate tre volte la ruota dentata che avvisterete sulla destra per poi entrare velocemente nel portone subito a destra dopo la ruota. Una volta entrati salite per la scala a parete e avrete terminato il livello. La cosa sembra semplice, ma purtroppo il percorso dalla seconda volta che arrivate alla leva fino alla ruota deve essere fatto a velocità supersonica per intrappolare il nemico e non permettergli di raggiungerci in tempo altrimenti con i suoi colpi di martello ci impedirà di salire per la scala. Se ciò dovesse accadere uscite dal cunicolo a sinistra prima della scala di conclusione livello, tornate indietro, intrappolate nuovamente il nemico e tentate cercando di essere ancora più scaltri.

Livello 28:
Ingresso alla Cittadella
Segreti: 1

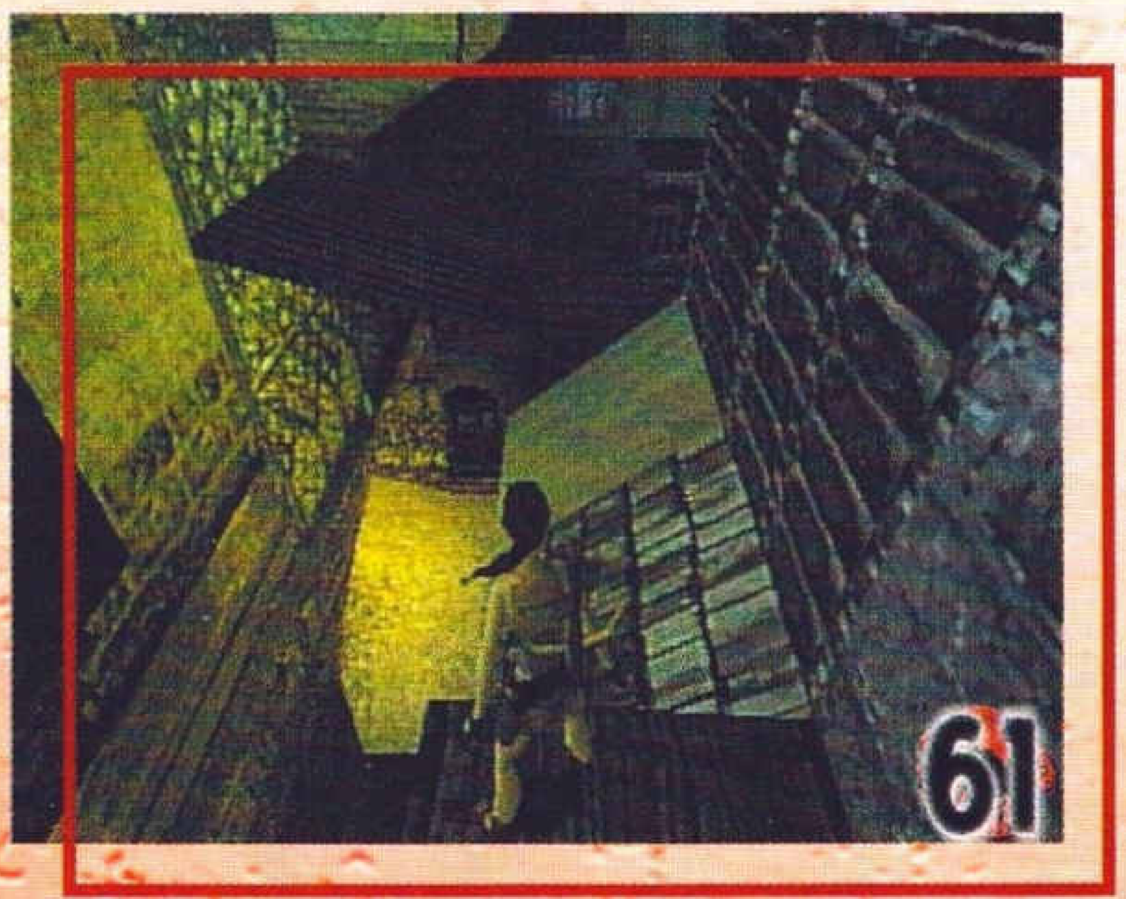
Scendete dal corridoio, avvicinatevi al sergente ferito e dopo la sequenza nella quale apprenderete un gran numero di informazioni sui vostri prossimi obiettivi avanzate per il corridoio fino a quando una sequenza non vi introdurrà a un gigantesco dragone sputafiamme che creerà non pochi problemi per superare il cortile. (foto 58) Iniziate andando

subito a sinistra sotto il porticato dove sarete al sicuro e potrete raccogliere un medipack grande e uno piccolo. Salvate la posizione e quindi correte con scatto per superare il drago e infilatevi nel corridoio che avete di fronte svoltando subito a destra. Qui individuerete un'alcova sopraelevata nella quale potrete infilarvi per prendere alcuni oggetti anche se forse avendo le locuste alle calcagna non è che ne valga poi molto la pena. (foto 59) In ogni

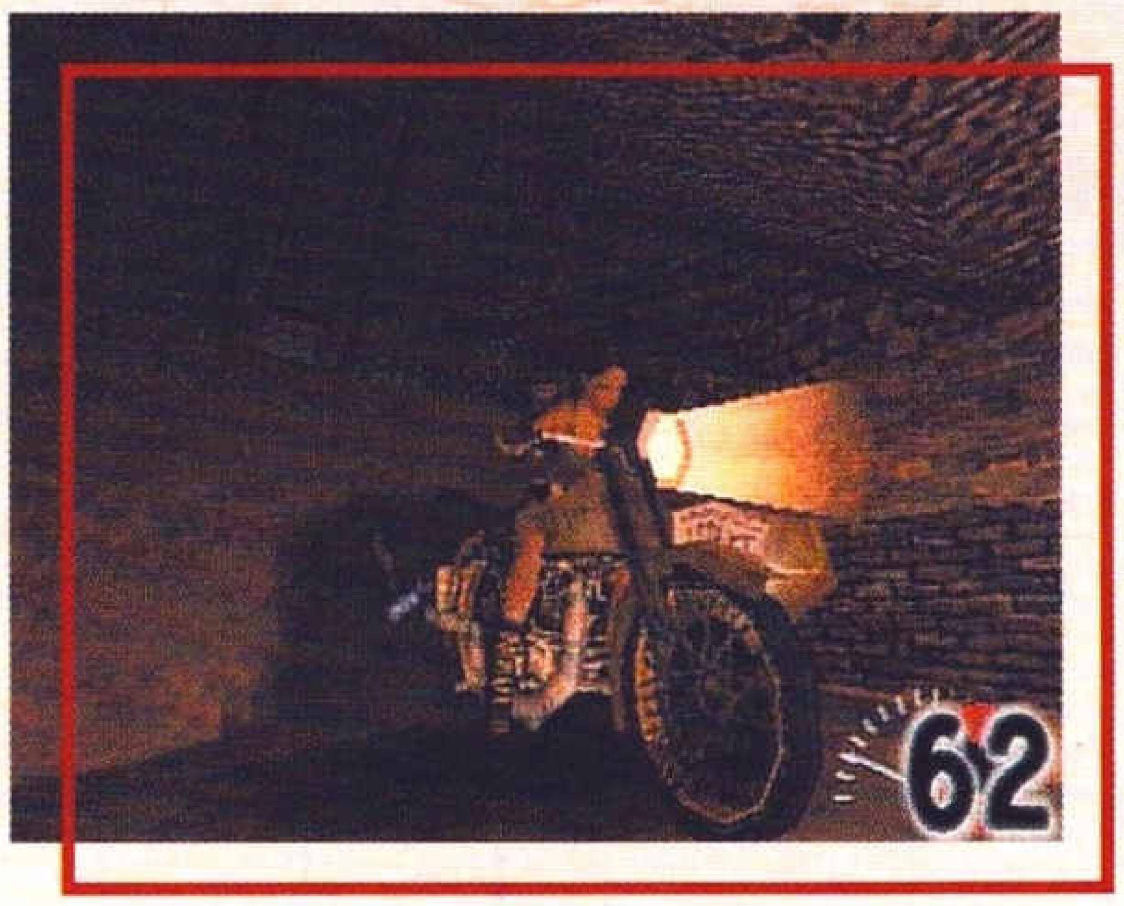
caso una volta giunti qui procedete per il corridoio principale così da arrivare ad un bivio con una via a sinistra verdognola e un corridoio rialzato a destra. Andate a destra, avvicinatevi al buco e fate attenzione ai due coccodrilli che ne usciranno, entrateci e prendete le munizioni del revolver e per la balestra. Uscite e sulla parete di sinistra troverete un'apertura con la quale potrete scendere al piano di sotto. Ora dirigetevi verso la fiaccola a Ovest (sinistra) e salite sul balconcino rialzato, azionate la leva e scendete di sotto per azionare i tre interruttori a Nord in fila partendo da sinistra verso destra. I due sarcofagi si sposteranno, scendete nel secondo buco e utilizzate il piede di porco per aprire la porta nel primo buco, andateci e azionate la

leva in fondo. Si aprirà una nuova porta nella stanza, entrateci, uccidete i pipistrelli e salite per il pendio, quindi dopo la sequenza animata fate fuori altri pipistrelli e dalla sporgenza salate verso la corda. Giratevi di 180° e vedrete sullo sfondo due campane. Mirate quella di destra e saltate per atterrare nella nicchia dove è custodita tale campana, poi calatevi nella sporgenza sottostante ed entrateci per ottenere il 1° segreto (medipack grande e munizioni balestra). (foto 60) Scendete al piano terra, quindi risalite

verso la corda facendo attenzione che questa volta sarete assaliti dalle locuste, quindi appendetevi alla corda più velocemente possibile. Vedete il terrazzino di fronte a voi? Bene raggiungetelo con un bello slancio, poi voltatevi a sinistra (est sulla bussola) e fate un salto sul tetto in pendenza (dal quale non scivolerete, tranquilli), da qui raggiungete la sporgenza seguente e dopo aver ucciso lo scarabeo volante saltate verso un nuovo pezzo di tetto a sinistra. (foto 61) Da qui aggrappatevi alla parete scalabile sulla destra, procedete verso sinistra, fate l'angolo e scendete sulla pensilina. Saltate sulla sporgenza di fronte, quindi volgetevi a Sud (a destra con Lara che guarda il muro) e fate un salto in diagonale verso destra per atterrare sulla prossima pensilina. Da qui recuperare il medipack piccolo nel cunicolo soprastante, poi volgetevi a sinistra in diagonale e saltate sul prossimo tratto di tetto ondulato con un balzo in corsa da cui raggiungerete il cunicolo in alto illuminato di arancione. Partirà una musichetta, voi non distraetevi, uccidete i pipistrelli alla fine del corridoio e quindi calcolate bene il salto che dovrete fare verso destra per raggiungere l'insenatura con il rottame del camion. Uccidete i due scarabei giganti, prendete il Contenitore Di Nitrossido dal retro del camion e superate il pozzo saltando in corsa



dritti davanti a voi. Ora tornate dal drago girando a sinistra in prossimità della macchina gialla subito dopo il burrone e proseguendo dritti in direzione del corridoio rosso. Superate le falene e il bestione sputafuoco e tornate dal sergente il quale vi chiederà di portargli i codici. Superatelo, andate a sinistra e ritornate alla Moschea di Tulun dove vi attende il guardiano meccanico. Scendete di

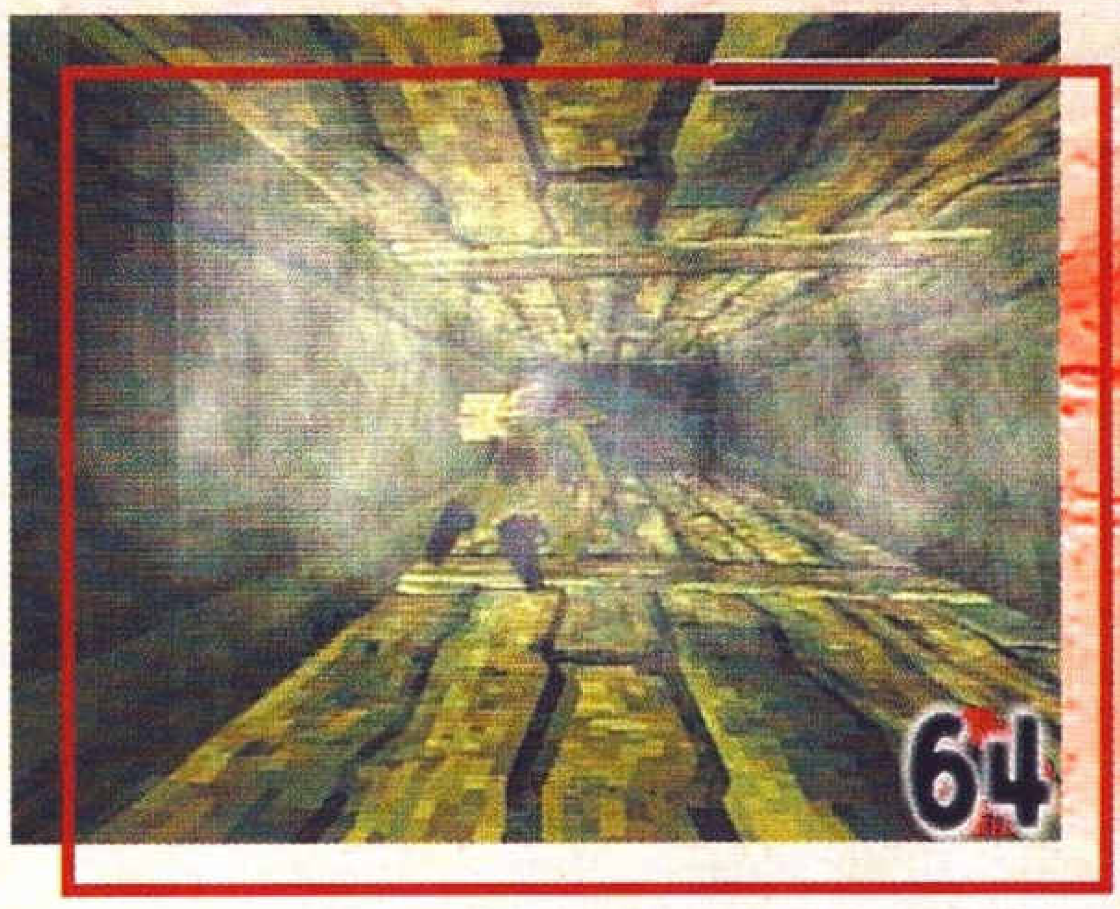


sotto, girate a destra per tornare in strada e correte con scatto fino alla moto che avete lasciato al muricciolo dietro il palazzo e una volta montati in sella imboccate il corridoio davanti a voi per uscire dal livello. (foto 62)

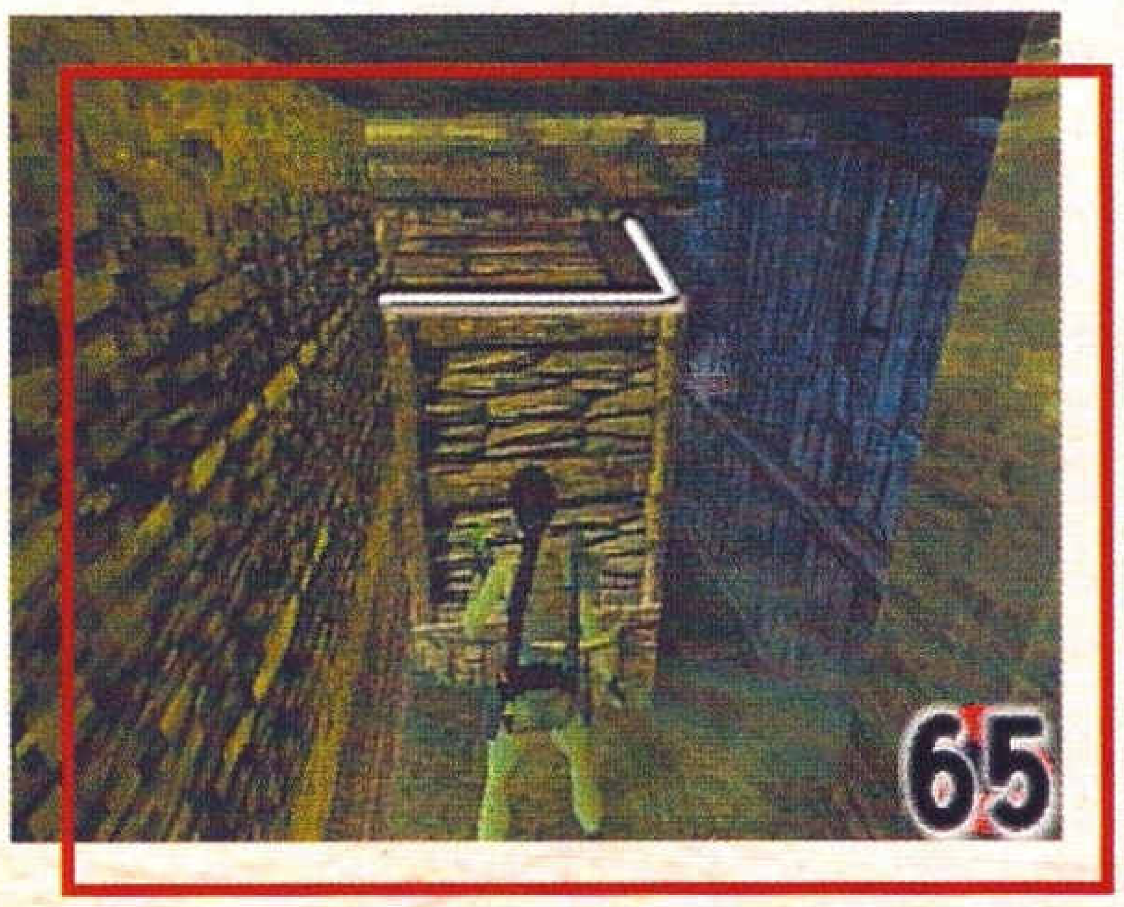
Livello 29:
Fossati (I)
Segreti: 0

Fermate la moto subito dopo la salita, scendete e girate intorno verso destra per il corridoio centrale recuperando le munizioni e il medipack posti sui gradini rosa ed eliminando nel contempo i nemici che incontrerete. Tornate alla moto, quindi dando le spalle al corridoio da cui siete giunti (con la palma a destra) andate a sinistra, salite sulla rampa di gradini a destra e correte velocemente verso il muretto a sinistra. Qui volgetevi verso destra in alto per eliminare il nemico sul tetto, poi avanzate, girate a destra, entrate nell'apertura a destra e prendete il medipack grande. Imboccate di seguito il corridoio con la volta triangolare, per ritornare alla moto, ora dirigetevi verso la palma, passateci dietro per entrare nel cunicolo posteriore, procedete per il corridoio, eliminate il nemico nell'insenatura e giunti al bivio girate a destra con uno scatto e poi subito a destra per ripararvi dietro le casse dove la mitragliatrice non vi può colpire. (foto 63) Ora strisciate avanzando fino a rag-

giungere l'apertura nell'angolo da cui potrete colpire con tutta tranquillità il serbatoio posto sul retro della mitragliatrice e farla così esplodere. Ora che la strada è libera saltate sul cubo più alto e dal cornicione prendete le granate, poi sempre dal cubo saltate vero Nord e scendete dal buco. Qui non avanzate oltre l'angolo visto che vi attende un lanciafiamme, strisciate invece nel cunicolo di sinistra, fate attenzione ai getti di vapore e poi uscite velocemente per eliminare il nemico munito di lanciagranate. (foto 64)



Prendete le munizioni blu, salite nell'apertura a sinistra e da qui estraete nuovamente il revolver con il mirino ed eliminate la seconda mitragliatrice e il soldato che arriverà dietro di lei. Ora potete uscire da questa stanza passando nuovamente dal cunicolo con il vapore e girare prima a sinistra e poi a destra per procedere nel corridoio liberato. Arriverete ad un bivio, con un cunicolo a destra sorvegliato da dei tubi di vapore e una strada che prosegue a sinistra. Iniziate andando a destra per raggiungere il cadavere dal quale recupererete il Codice Chiave Arma. Tornate al bivio e andate alla fine del corridoio per appendervi alla sporgenza che avete di fronte, spostatevi a destra fino a quando potete. (foto 65) Giratevi su voi stesi e salite sulla piat-

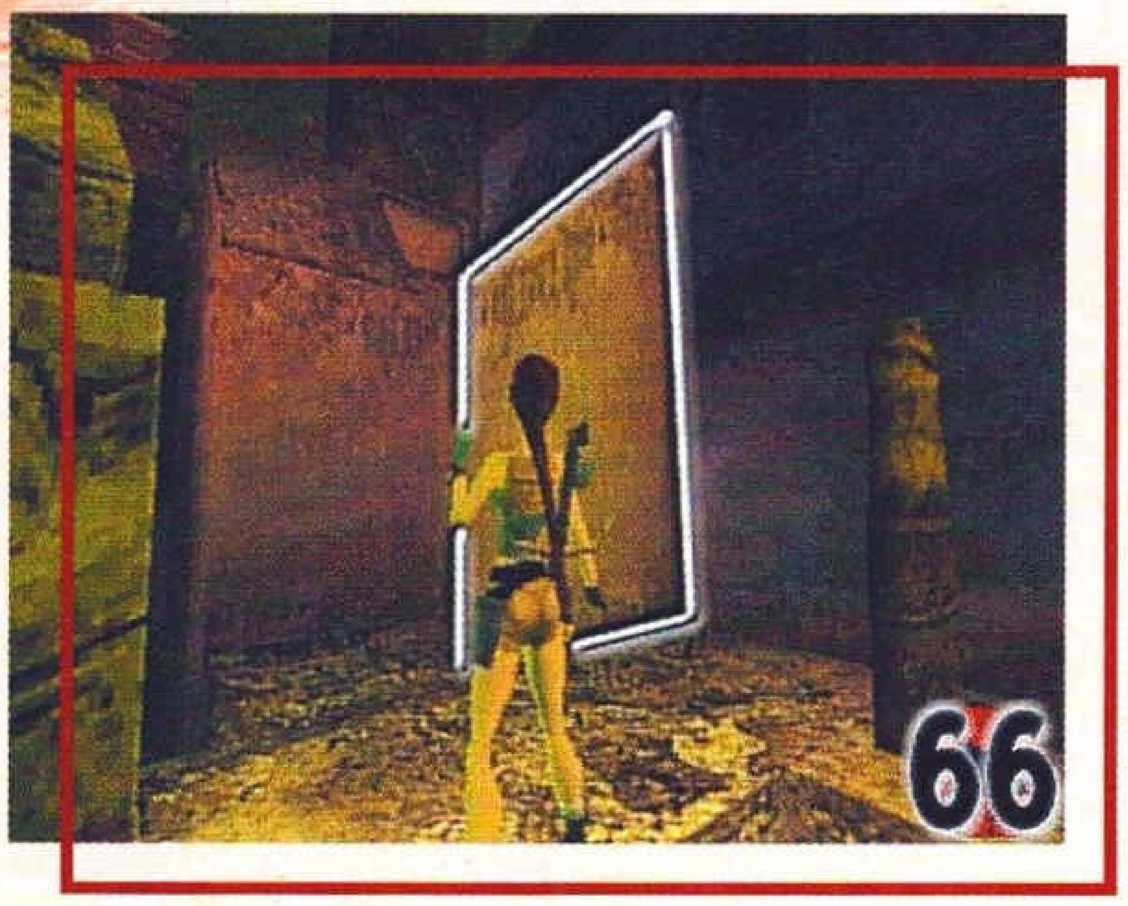


taforma dove si trova la mitragliatrice e prendete il medipack grande senza preoccuparvi dell'arma che non vi sparerà. Andate ora verso la jeep, eliminate il nemico nell'insenatura a destra e poi dal motore della macchina prendete la Valvola. Combinate quest'ultima con il Contenitore e otterrete l'Iniettore di Nitrossido che vi permetterà di ottenere velocità sprint con la moto utilizzando il tasto dello scatto R2. Esaminate il corridoio dietro la jeep e sparate alla cassa per prendere un medipack grande, quindi torna-

te alla moto, piazzateci la Nitro e uscite dal livello. Ora avrete due possibilità, tornare alla Città dei Morti per prendere un altro segreto oppure continuare l'avventura verso la Moschea di Tulun.

Livello 30:
Città Dei Morti (II)
Segreti: 1

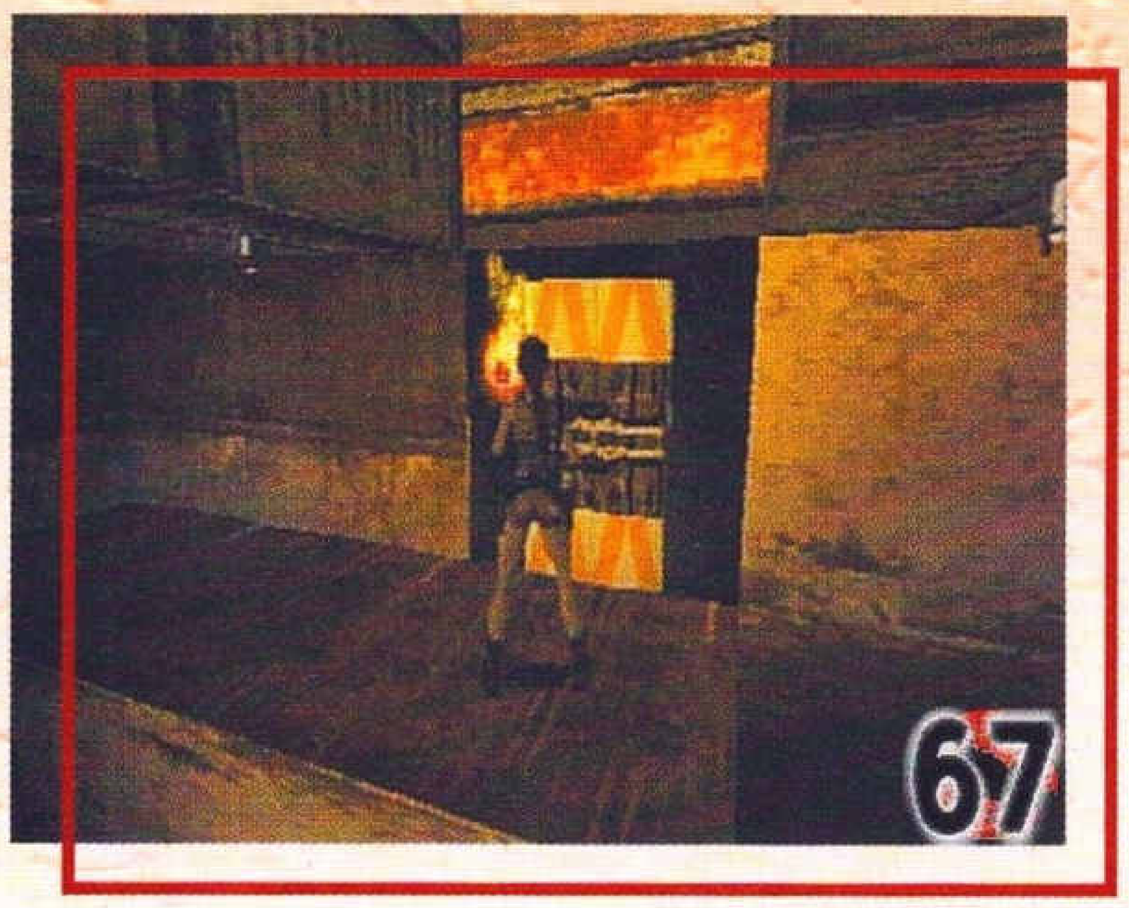
Dal luogo di arrivo girate a sinistra, svoltate a destra, superate il baratro e procedete dritti fino a imboccare la salita a sinistra che vi porterà fuori dal livello facendovi tornare alla Città dei Morti. Da qui andate dritti dopo il cancello e procedete dritti fino al bivio, prendete a sinistra e quindi a destra, scendete per la discesa e quando vedrete la telecamera cambiare inquadratura avrete trovato il baratro da superare con il turbo. Fatelo stando a sinistra e una volta riuscito il balzo eliminate la guardia nell'angolo. Scendete dalla moto, salite nel piazzale con le colonne verso Est, rivolgetevi verso il pilastro inclinato a destra, saltate per aggrapparvi e issatevi stando un poco a sinistra. (foto 66)



Ora dovrete fare tre salti consecutivi balzando sui pendii fino ad aggrapparvi all'ultima pendenza in fondo. Issatevi nuovamente e scendete con tranquillità per raggiungere così il 1° segreto (medipack grande, munizioni granate e razzi segnalatori).Tornate alla moto uscendo da dove siete giunti lasciandovi cadere dopo esservi aggrappati al bordo così da attutire la caduta e quindi rifate il balzo con la rampa di sinistra e dirigetevi alla Moschea di Tulun andando sempre dritti costeggiando i palazzi azzurrognoli e voltando poi a sinistra al cancello nero lì vicino.

Livello 31:
Moschea di Tulun (II)
Segreti: 0

Qui superate il fossato e alle scale nere sulla destra azionate il turbo per raggiungere l'apertura altrimenti irraggiungibile. Lasciate la moto e entrate nel passaggio a sinistra, girate a destra ed eliminate il soldato, poi scendete per il pendio, procedete dritti e nella prossima stanza eliminate il soldato e quindi raccogliete la torcia per terra. Uscite da qui, scendete dal corridoi a destra dove alla fine potrete



accendere la torcia, quindi tornate di sopra e salite per la pendenza che avete di fronte così da raggiungere la porta con le W gialle disegnate e due bocchette antincendio appese al soffitto. Utilizzate la torcia su una delle due protuberanze per far aprire la porta e qui tirate la leva che si trova a sinistra. (foto 67) Questa farà cadere una cassa nella stanza dove avete preso la torcia, andateci e con questa raggiungete il piano rialzato. Scendete nella prossima stanza, sparate alle casse, prendete gli oggetti e quindi aprite il cancello sulla sinistra mirando con precisione al lucchetto utilizzando il mirino. Così facendo potrete recuperare la Chiave del Tetto, ora tornate alla porta antincendio gialla, entrateci e voltate prima a destra e poi a sinistra per riprendere la moto. Usciamo dal questo loculo, svoltate subito a destra e poi ancora a destra per imboccare il corridoio che vi porta di nuovo a...

Livello 32:
Fossati (II)
Segreti: 0

Parcheggiate la moto vicino alla palma a destra. volgetevi verso la pianta e poi guardate in alto a sinistra per individuare un blocco di pietra che dovete distruggere con un preciso colpo da cecchino. (foto 68) Ora imboccate il cor-

ridoio a sinistra (sempre guardando la palma) e appena terminati i gradini volgetevi a destra, salite sul piano rialzato e avvicinatevi al fondo del loculo per far cambiare inquadratura ala telecamera la quale vi mostrerà una leva appesa la soffitto, tiratela e salite nel cunicolo. (foto 69) Scendete, prendete le munizioni per la balestra e dopo essere entrati nel prossimo cunicolo aggrappatevi al bordo e avanzate verso sinistra fino a raggiungere la balaustra. Da qui procedete appendendovi al passaggio sopraelevato che vi permetterà di raggiungere a forza di braccia l'altra parte della via. Eliminate il nemico nell'angolo a sinistra e aprite la porta con la Chiave del Tetto. Fate un salto in corsa per aggrapparvi dall'altra parte della balaustra, andate a sinistra e dopo essere risaliti colpite il cerchio rosso che vedete dalla fessura con le munizioni esplosive della balestra. Così facendo avrete aperto una serrando sotto di

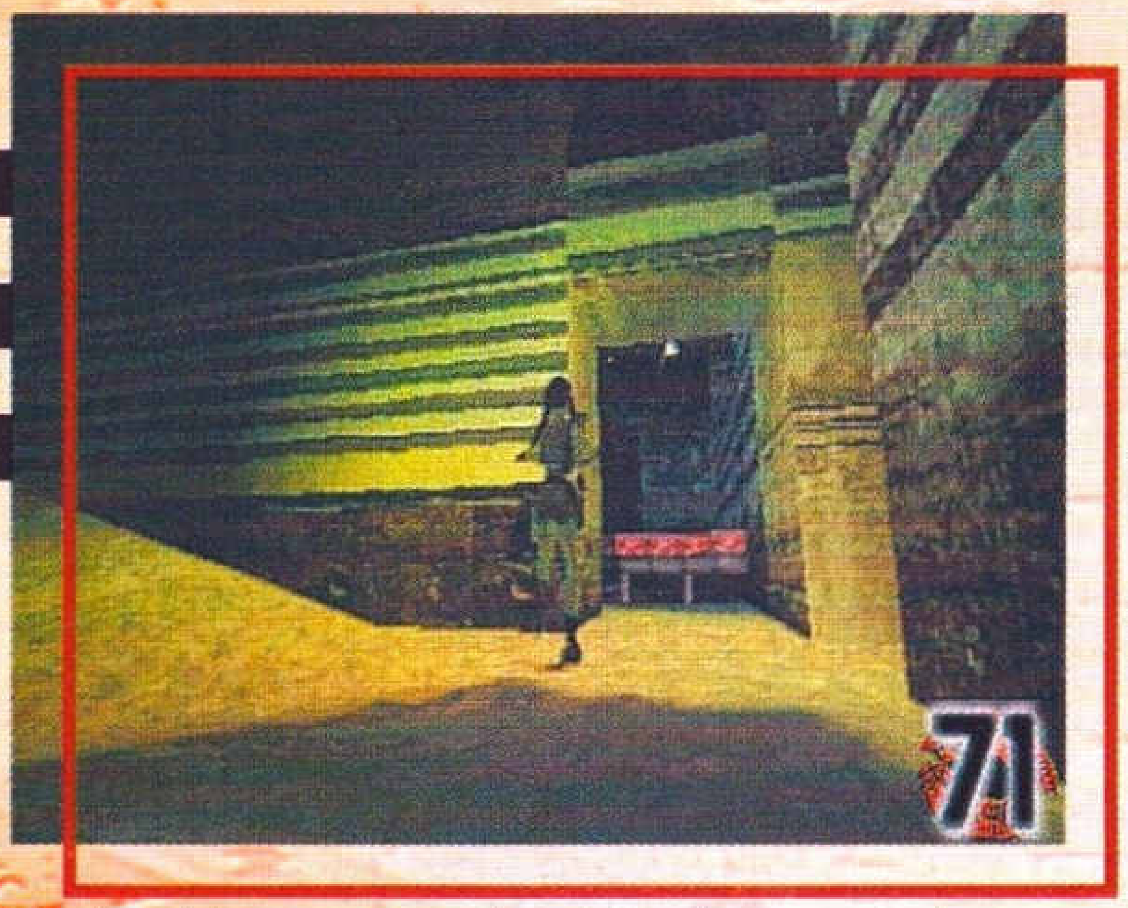
voi, che raggiungerete tra poco. Per ora scendete, recuperate la moto e portatevi nei pressi del corridoio che vi porta al livello precedente (Moschea), prendete una bella rincorsa e girate prima a sinistra, poi a destra (è una serpentina più che una vera e propria svolta) e quindi dritti utilizzando il turbo alla fine della scala per arrivare sul piano rialzato altrimenti irraggiungibile. Lasciate la moto e salite per la parete scalabile a Est così da finire il livello. (foto 70)

Livello 33:
Bazar
Segreti: 1

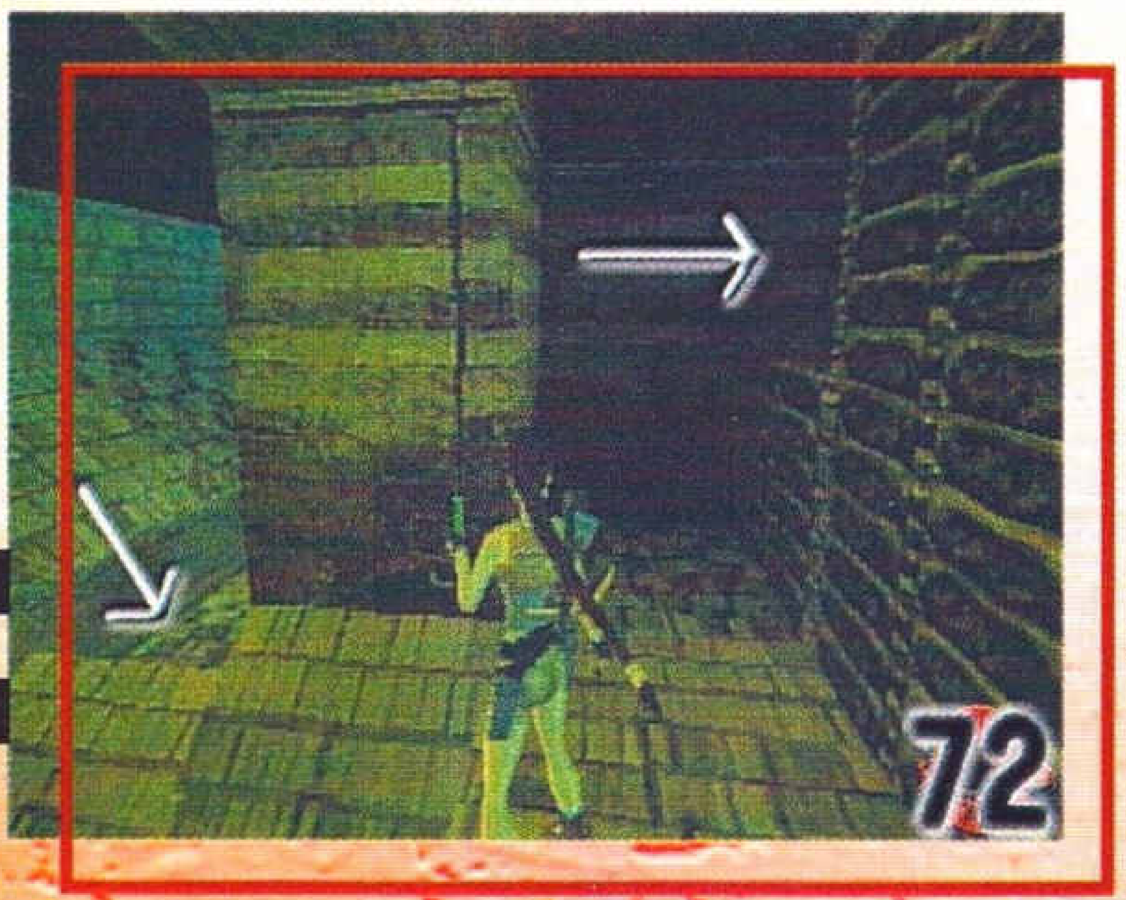
Scendete nella stanza e girate a destra per avvicinarvi al soldato ferito. Dopo la chiacchierata prendete il Mine Detonator Body, la Maniglia dal tavolo a sinistra (ad Ovest sulla bussola) e il Corpo del Crick da dietro la macchina. Premete il pulsante rosso sulla parete a Sud per aprire la porta e quindi combinate il Corpo del Crick con la Maniglia e otterrete il Crick. Per prima cosa entrate bella porta illu-

C.so Diaz, 22 - 47100 (FO)
Tel. 0543-33221
brainfusion@tin.it
HIGH TECH
BRAIN FUSION
VIDEOGAMES
a FORLI'
created by rmarini@dinamica.it
VIDEOGAMES -EURO-USA-JAP NOVITA' GIORNALIERE PER: PLAYSTATION, DREAMCAST, NINTENDO 64
SU RICHIESTA IN 24 ORE:
BANDAI
PC-CD HENTAI
PLAYADIA
NEC PC-FX
FUJITSU MARTY
PC-ENGINE
3DO
JAGUAR
MEGA-DRIVE
JAGUAR CD
MEGA CD
NEO-GEO CD
Portatili
VIRTUAL BOY
GAME-BOY
SEGA NOMAD
GAME-GEAR
PC ENGINE GT
NEO-GEO POCKET
GAME.COM.
Vendita specializzata consele ATARI con tutte le novità dall'Inghilterra
BORN to PLAY
CENTRO SPECIALIZZATO IN RETROGAMING
Procuriamo su richiesta Hardware e Software per le Console che hanno fatto storia!!
VECTREX
INTELLEVISION
Bally AstroArcade
COLECOVISION
ATARI 2600
ATARI 5200
ATARI 7800
JAGUAR
pal +2 games
L.169.000
LYNX
L.129.000
e tante altre !!

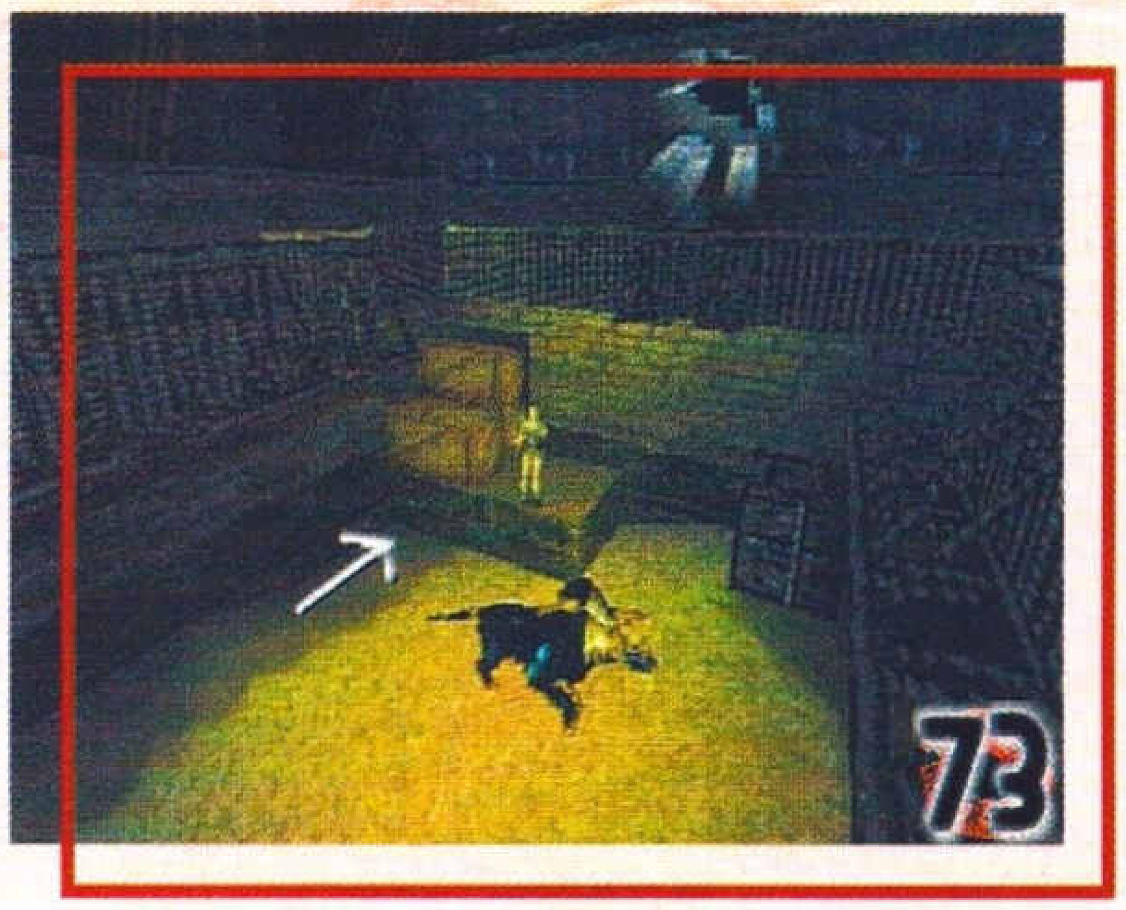
NeverLand
VIA DI TULLIO, 13 BARI
TEL/FAX 0805429892
FUMETTI VIDEO
MODELLINI
GADGET POSTER
Dreamcast
Metropolis S. Racer
Tomb Raider IV
NBA 2K
Dead or Alive 2
Rayman 2
PS2
Ridge Racer V
Tekken Tag Tournament
Dead or Alive 2
Street Fighter Ex 3
Dreamcast PAL
+ un gioco L. 555.000
+ 2 giochi L. 625.000
ACTION FIGURE
Uomo Tigre
Kenshiro
F.F. Guardian Forces
Sonic
Pokemon
Tekken 3 3a Serie
marchi e immagini © dei legittimi proprietari made with Amiga



minata di rosso posta prima del cadavere, aprite la porta successiva e quindi sistemate i due nemici. Andate nell'angolo in alto a sinistra dove individuerete con il cambio di inquadratura la zona minata. (foto 71) Visto che però per ora non ci potete passare ritornate indietro e salite su per la pendenza, prendete il medipack grande dal cunicolo e quindi scalate la parete a destra. Di seguito aggrappatevi al soffitto facendo un salto in avanti verso destra e tenendo premuto il pulsante azione, procedete verso destra e salite i gradini per ritrovarvi davanti ad un impianto elettrico. Voltatevi su voi stessi e salite per il cunicolo che avrete di fronte, scendete, salite sul prossimo cubo e usate il crick sul muretto di mattoni per far aprire la grata soprastante. Arrivati di sopra vedrete delle scariche di energia colpire una pedana metallica sul terreno mentre voi verrete assaliti da delle locuste che scaccerete dirigendovi verso la piattaforma a destra. Tornate nei pressi dei fulmini, superate le pedane metalliche quando la strada è sicura e prima tirate via la scatola spostandola sul fondo e quindi posizionate il macchinario nell'angolo dove cadono i fulmini. Questo devierà i fulmini sul ponte di ferro a sinistra liberando la strada. Ora andate sul ponte, saltate in corsa e aggrappatevi alla parete, procedete a sinistra e scendete quando raggiungete la terraferma. Qui avrete due strade, potrete salire a destra per un cunicolo oppure andare saltare a Nord-Est e prendere così il 1° segreto dovendo però sopportare un nuovo attacco di locuste (medipack grande e granate). (foto 72) Tornate al pianerottolo, imboccate l'altra



apertura e scendete per un paio di scivoli calandovi di spalle. Alla fine del corridoio girate due volte a destra per arrivare dal cadavere decapitato e recuperare i Dati, salvate e tornate di sopra dove dovrete affrontare un toro infuriato. Lo scopo di questa sezione consiste nel fargli spostare le casse marroni poste nell'angolo in alto a sinistra per liberare il passaggio. Per farlo è abbastanza semplice. Posizionatevi davanti alle casse stando con i piedi sul terreno principale, non sul rialzo, aspettate che il toro vi punti e quando sta per colpirvi saltate sul posto. (foto 73) Le



casse si sposteranno e voi potrete salire. Sappiate che durante le scorribande del bestione le casse grigie presenti nell'area verranno distrutte e che potrete quindi prendere un po' di munizioni e medipack. Una volta saliti sulla balaustra superiore girate a sinistra, eliminate la guardia e poi imboccate il corridoio da cui esce una gran luce per ritornare al livello Fossati nel quale dovremo solo ritornare nei pressi della moto uscendo nel corridoio principale con la palma e girando alla seconda a destra, salendo le scale e arrampicandosi per il cumulo di sabbia. Arrivati nei pressi del mezzo risalite nuovamente la parete per tornare al Bazar, imboccate nuovamente il corridoio rossastro per arrivare alle mine, combinate il Mine Detonator Body con i Dati e avrete il Detonatore da utilizzare nei pressi della barriera rossa in fondo a sinistra per far esplodere tutti i congegni esplosivi. Con la strada libera attivate l'interruttore rosso posto sulla parete opposta, girate a sinistra subito dopo e vi ritroverete davanti alla vostra moto. Mettetevi alla guida, entrate per la porta appena aperta, girate a sinistra, investite il nemico e poi a destra per ritrovarvi all'Ingresso della Cittadella. Qui procedete spediti spaccando le transenne e superando il burrone, alla macchina gialla girate a sinistra, investite i due coccodrilli e andate sempre dritti seguendo la via principale. Quando sarete assaliti dalle locuste preparatevi a sfrecciare davanti al drago, superatelo andando sempre dritti, tenete la sinistra e dopo un paio di svolte arriverete dal sergente.

Livello 34:
Cittadella
Segreti: 2

Avanzate fino a far iniziare il filmato con Jean, quindi avanzate verso Sud per entrare in una nuova stanza con un'altra fontana, andate fino alla parete di fondo e imboccate le scale a sinistra. Al bivio avrete una botola sulla sinistra e

una leva a destra. Tirate la leva, giratevi a Ovest e prendete la torcia che accenderete immediatamente, quindi dirigetevi al portone appena apertosi, prendete le munizioni Uzi mettendo a terra momentaneamente la torcia poi dirigetevi nella seconda stanza con la corda e avvicinatevi all'insenatura da cui parte tale oggetto che brucerete con la vostra fiaccola. (foto 74) Nei pressi della porta gialla vedrete che si sarà aperta una voragine, entrateci e imboccate il corridoio presente. Dopo il filmato con la guardia che si avvicina alla leva, lasciate la torcia, quindi saltate a sinistra e senza prendere il medipack salite sulla rientranza a sinistra (ovest sulla bussola). Saltate il baratro con sul fondo dell'acqua e procedete per la scala, arrivati in cima attaccatevi al soffitto e procedete verso sinistra, giratevi a destra e dopo aver individuato la nicchia sottostante lasciate la presa per aggrapparvi subito dopo ed entrare nel cunicolo per ottenere il 1° segreto (medipack grande e munizioni blu). (foto 75) Uscite, gettatevi in acqua e prima

di riemergere verso sinistra prendete le munizioni per il lanciagranate, poi saltate verso la piattaforma di sinistra e da qui fate un salto in corsa aggrappandovi alla colonna di fronte che vi riporterà alle scale iniziali. Rientrate nell'arcata di sinistra con in fondo l'acqua, ma invece di saltare mettetevi di spalle e aggrappatevi al bordo, lasciate la presa e quindi premete velocemente il tasto azione per afferrare la fessura sottostante. (foto 76) Andate verso

destra fino a giungere a toccare l'acqua, continuate restando aggrappati e issatevi nel cunicolo solo quando sarete arrivati in fondo e avrete lo spazio per farlo. Nel loculo semi allagato prendete le munizioni del revolver e poi guardate in alto a destra per individuare un nuovo passaggio. Salvate la posizione, poi una volta pronti ad uscire dal nuovo cunicolo calatevi, mollate la presa e subito premete il tasto azione per aggrapparvi alla fine della discesa. Issatevi e premete salto per compiere una capriola all'indietro e quindi salto nuovamente e sinistra più il tasto per aggrapparsi così da afferrare la sporgenza. Procedete a sinistra e prendete il medipack piccolo dall'insenatura. Da qui prendete una bella rincorsa e saltate dall'altra parte della sala e dopo esservi issati sulla scala rispondete al fuoco dei nemici mentre salite per attivare la leva. Sistemate il nemico che arriverà alle vostre spalle e quindi tirate la leva per interrompere le fiamme dal corridoio dove si trova il medipack grande che vi ho detto di lasciar perdere all'inizio. Tale locazione la raggiungerete in un baleno appendendovi dalla sporgenza a Ovest rispetto alla leva e lasciandovi cadere con l'energia al massimo visto che l'altezza è un poco elevata. Prendete il medipack e poi procedete per il corridoio scendendo le scale. Arrivati nella nuova sala con i tavolini prendete per prima cosa il medipack e le granate dagli angoli, poi dopo aver osservato i tavolini dall'alto e aver notato che hanno incise le iniziali dei punti cardinali, iniziate a spostarli mettendoli sopra i riferimenti presenti a terra. Logicamente vi aiuterete con la vostra bussola, iniziando con il Nord, che tirerete indietro di uno, poi con Est anch'esso vicino al suo punto di riferimento, quindi con Ovest e infine con Sud. Posizionateli seguendo quest'ordine preciso e si apriranno le tre porte ai lati della stanza. Salvate la posizione e iniziate andando a Ovest, salite alla fine del corridoio e buttatevi nel buco centrale. Da qui volgetevi a Sud, entrate nel corridoio e tirate la leva gialla appesa la soffitto, quindi tornate indietro e andate a Nord per riemergere dopo una lunga nuotata in una stanza con delle colonne e una corda in mezzo all'acqua. Dall'angolo a destra prendete le munizioni del revolver, poi uscite dal corridoio per ritornare nella sala principale. Ora andate a Est, eliminate i due guardiani e poi tirate la leva che metterà in funzione la pompa subacquea. Tornate indietro, andate nel corridoio a Nord, tuffatevi in acqua e dopo essere tornati nella vasca principale andate nel corridoio a Ovest che ora non è più allagato e potrete quindi azionare una nuova leva. Fatto ciò tornate verso Nord e qui tirate la corda che aprirà un nuovo passaggio. Eliminate la guardia che subito vi attaccherà e quindi imboccate il corridoio a Est, passate il cunicolo e quando incontrerete le guardie risvegliate da Von Croy non sparategli poiché vi servono per proseguire. Andate infatti a destra e percorrete il corridoio di legno, fermatevi davanti alla palizzata che trovate alla fine e aspettate che i due vi raggiungano, poi quando stanno per caricare il colpo saltate verso di loro e fategli così liberare la via. (foto 77) Da lì salite per accedere ad una nuova locazione, girate a destra al bivio e prendetele munizioni dell'Uzi, voltate a

77

sinistra e prendete i razzi segnalatori e poi scendete passando tra le due fiaccole ai lati della sala principale. Da qui voltate a sinistra e dopo aver individuato la buca appendetevi guardando verso , mollate la presa e agganciatevi nuovamente per inserirvi quindi nel cunicolo e ottenere il **2°** segreto che sarà però sorvegliato dai due guardiani (munizioni revolver, medipack grande, munizioni blu e razzi segnalatori). Salutate i due guardiani, continuate superando l'area con le fiaccole e potrete lasciare anche questo livello.

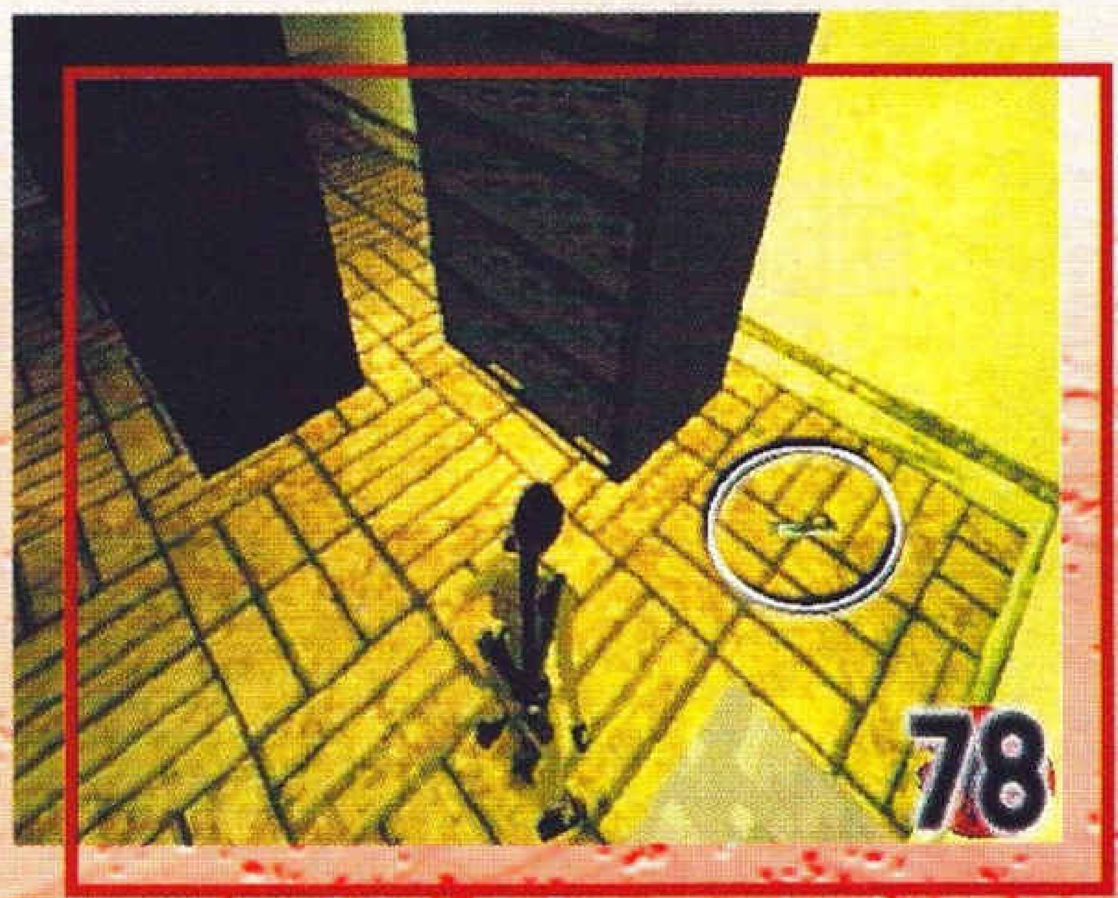
Livello 35:
Complesso della Sfinge
Segreti: 1

Percorrete il vicolo impugnando gli Uzi così da sistemare le due guardie che vi assaliranno poco più avanti, prendete la chiave che una delle due lascerà cadere e aprite la porta a destra, entrate e seccate altri due nemici. Ora saltate sulle due sporgenze a L presenti a destra e a sinistra e da qui raggiungete le rispettive leve che una volta azionate apriranno il portone presente nella sala. Avvicinatevi all'uscita, eliminate il ninja e poi prendete il medipack piccolo e le munizioni rosse dalle due insenature buie. Entrate nella nuova area, calatevi nel fossato a destra, poi volgetevi a sinistra, saltate nella rientranza e da qui giratevi a Nord per aggrapparvi con un salto in corsa al bordo della duna. Issatevi, procedete e quindi fate un salto verso il basso per atterrare sulla prossima sporgenza all'interno della fossa, qui eliminate il nemico in lontananza e dopo aver preso il medipack grande fate un salto in corsa per raggiungere la porta blu che aprirete con un bel calcione. Qui distruggete le casse alla vostra destra per recuperare munizioni dell'Uzi, quindi spostate lo scaffale, armatevi di revolver con il mirino e distruggete la grata, procedete e dopo aver tolto di mezzo anche la secondo alla fine del cunicolo armatevi di pompa per seccare il nemico nell'angolo appena uscite. Ora prendete le munizioni rosse vicino al pulsante, distruggete le casse per prendere la Lama Metallica e quindi spostate gli scaffali in modo da scostarli dall'angolo e rivelare così il 1° segreto del livello. (foto 78) Ora premete il pulsante, eliminate le due guardie che sopraggiungeranno e visto che questa sezione è stata completata a dovere ritornate indietro, saltando prima lungo a destra per atterrare sulla sporgenza sottostante e quindi a sinistra così da uscire dal primo fossato. Poi continuate dritti e al secondo baratro scendete prima a sinistra sulla sporgenza, da qui saltate dritti per raggiungere l'appiglio che avete di fronte, poi giratevi a destra e raggiungete la prossima piattaforma che vi permetterà di uscire dal fosso. Girate a destra e quando Lara avvisterà la sfinge incamminatevi lungo il corridoio formato dalle due zampe per far partire una sequenza poligonale. Ora uscite dal vicolo, girate a destra e al prossimo fosso scendete sulla prima sporgenza a destra, quindi saltate in direzione Nord-Ovest sulla prossima piattaforma e da qui volgetevi a destra per raggiungere la successiva sporgenza e salite al pianterreno dove dovrete affrontare due ninja. Sparate alle casse a sinistra e recuperate la Maniglia di Legno, combinatela con la Lama Metallica e avrete un bel Badile. Sfruttate ora il rialzo di pietra a Est e da qui salite sulla zampa, dal fondo recuperate le munizioni blu e quindi scendete ritornando alla lapide, fermandovi sopra il terreno crepato dove farete utilizzare a Lara il badile per aprire un varco nei...(foto 79)

79

Livello 36:
Sotterranei Della Sfinge
Segreti: 1

Scendete per il corridoio e dopo essere entrati sotto il cancello di ferro che farà scattare una breve sequenza di presentazione della stanza, assicuratevi di non avvicinarvi ai due arieti in fondo alla sala che altrimenti inizieranno a seguirvi. Osservate con attenzione i tre simboli disegnati sulla parete. (foto 80) Partendo da sinistra a destra essi sono: la **I** (i due fiori di giunco), la **Q** (il colle) e la **A** (l'aquila). Ora avanzate restando a sinistra, girate appena potete e prendete i razzi segnalatori e lo Stele di Paper nei pressi


78

80

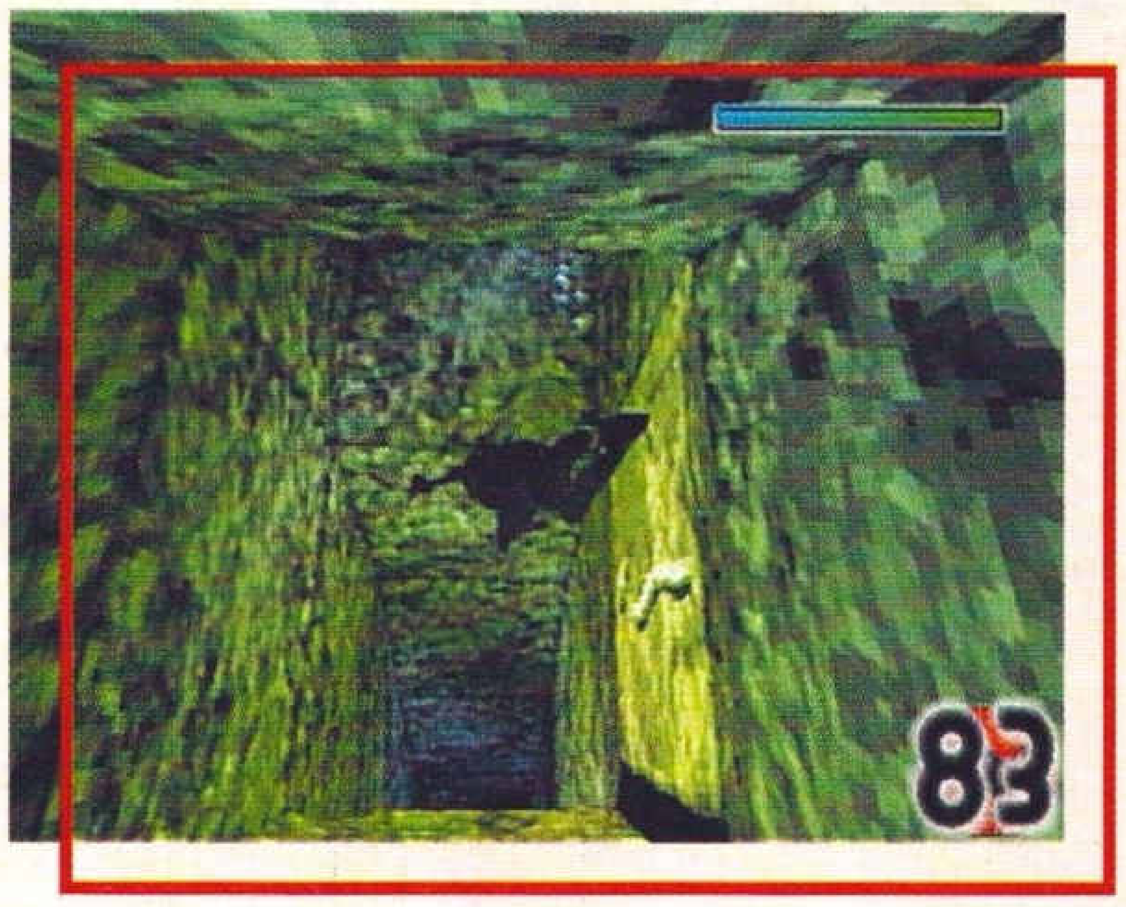
dello scheletro. Nel caso doveste risvegliare incidentalmente le due bestiacce potrete rinchiuderle nei due vani a destra e a sinistra vicino al cancello d'inizio sala. Ora avanzate passando dietro agli arieti, premete i pannelli da destra a sinistra e avrete sbloccato il cancello nell'area a destra, precisamente quello a sinistra entrando. Eliminate i pipistrelli, superate il fossato saltando dal lato sinistro, scendete per il corridoio e girate indifferentemente a destra o sinistra. Ora procedete camminando, quando scenderà la sfera fate un balzo indietro per evitare le lame che usciranno a scatto, quindi procedete strisciando sotto: dopo pochi passi scatteranno delle lame sul terreno, indietreggiate e quando sono state azionate avanzate, passate la prossima palla con le lame e al nuovo bivio andate a destra. Correte con scatto per evitare le lame dal muro e fermatevi all'angolo, visto che ora ci saranno le temibili lame rotanti. Superate la prima, voltate a destra e superate la seconda, poi tirate la leva a muro e preparatevi a uscire da questo inferno. Superate la prima lama rotante, procedete dritti con scatto lungo il prossimo corridoio, quindi girate a destra, poi a sinistra e qui fate come spiegato in precedenza per superare le due palle di acciaio e le lame sul terreno. Svoltate a sinistra, poi a destra e salite per il pendio. Ora saltate dal bordo destro e aggrappatevi per uscire da qui, tornate ai pannelli con le incisioni e premete A, I, Q. Avrete aperto il cancello dell'area a sinistra, precisamente quello di fronte. Entrate, saltate il primo semplice burrone, eliminate altri due pipistrelli, saltate il secondo baratro e sistemate il terzo volatile. In questa stanza potremo recuperare i codici di apertura delle altre porte, utilizzando il mirino laser e guardando dentro i cunicoli sopraelevati illuminati di vari colori. Osservando con attenzione ecco come sono disposti i codici: (foto 81)

81

Luce Rossa : A Q I
Luce Blu : I Q A
Luce Viola : Q A I
Luce Verde : Q I A

Fatto ciò tornate al pannello con i geroglifici, e iniziate a inserire la sequenza della porta **Rossa**. Andate a sinistra e quindi girate a destra. Eliminate i pipistrelli, saltate dal lato destro in avanti, quindi salite per il pendio, saltate verso destra e salite nuovamente per sistemare altri pipistrelli. Sarete in una stanza con tre cunicoli, imboccate quello di destra (Sud sulla bussola), girate alla prima a sinistra, salite a destra per il pendio e quindi ancora a sinistra per poter così attivare la leva. Uscite e quindi imboccate il cunicolo a destra uscendo (Est), andate a destra, lasciate che le assi si rompano e avrete preso il 1° segreto del livello (lanciagranate). Uscite, imboccate il cunicolo alla vostra destra uscendo (Nord), girate per due volte a sinistra e in fondo al cunicolo prendete la Stele di Maat. Tornate nuovamente ai tre pannelli e premete Q I A, andate a sinistra, quindi di nuovo a sinistra per visitare l'ultima sala di quest'area. Eliminate i due pipistrelli, saltate il burrone stando a destra e quindi imbracciate un'arma bella potente per eliminare senza troppo penare i quattro coccodrilli che vi assaliranno. Avanzate e arrivati al centro dell'isoletta circondata dall'acqua volgetevi a Nord, attivate i due interruttori presenti sotto le teste delle due statue presenti sulla parete e ripetete l'operazione con quelli a Sud. Si aprirà la grata al centro dell'isoletta, calatevi e prendete la Stele di Khepri. (foto 82) Ora attivate l'interruttore a Ovest per aprire il cancello e tornare così indietro. Eliminate i pipistrelli, poi saltate da destra aggrappandovi alle rocce davanti a voi e arriverete sani e salvi ai tre pannelli. Adesso eseguite la sequenza Q A I, andate a destra e poi ancora a destra per l'unico cancello aperto. Saltate sul ripiano a destra in basso, da qui saltate in corsa a destra e risalite avvicinandovi alle due statue argentate. Uccidete i pipistrelli, poi salvate visto che dovrete affrontare una sezione subacquea veramente complessa. Alla fine del primo tunnel sommerso vi troverete davanti a tre vie, una che va a Nord, una a Sud e una a Est. Iniziate andando in quello a Sud, scendete e quindi girate a Est (sinistra), poi svoltate a destra senza prendere il corridoio che sale, procedete dritti verso Sud, voltate a destra per l'unica strada disponibile e quando avvisterete il pannello con disegnata l'aquila risalite in verticale per prendere aria. Uscite dall'acqua e azionate la leva presente, salvate la posizione e tornate nel buco. Ora procedete dritti lungo la via unica, poi al primo bivio girate a Ovest (sinistra), procedete dritti, passate il pannello con il serpente sulla destra, (foto 83) girate a destra seguendo l'angolo e al prossimo pannello con l'incisione salite in verticale per riprendere aria e quindi azionate la leva presente nella sala. Salvate nuovamente, ritornate di sotto, avanzate e quando raggiungete il pannello con la vipera salite in verticale e azionate la terza leva. Ritornate in acqua, scendete, e al bivio andate a Ovest, girate a destra per fare l'angolo, salite in verticale e fate attenzione perché a Est nel mezzo della risalita troverete un cunicolo da imboccare. Procedete per un pezzo e quando arriverete ad un bivio con il corridoio che prosegue dritto e uno che sale in verticale salite in verticale, procedete spediti e vi ritroverete ai tre corridoi iniziali. Salite e ritornate nella sala principale per salvare. Ci sono ancora due interruttori da attivare, quindi tuffatevi nuovamente, andate a Nord, salite e al bivio andate a Est così da individuare il pannello con i fiori disegnati dal quale raggiungerete la stanza dove attivare una nuova leva. Emergetevi nuovamente, andate sempre dritti, prendete il medipack piccolo dall'insenatura che avete di fronte, quindi scendete e vi ritroverete in direzione Sud. Avanzate, al bivio andate a Est e procedete dritti in questa direzione salendo per il corridoio principale così da raggiungere l'ultima leva che avrà aperto il cancello d'uscita nel salone con i tre pannelli. Prima di tornare a fare una nuotata prendete lo Stele di Atum dal fondo della stanza, quindi riemergetevi e per uscire andate dritti seguendo il corridoio dritti in direzione Ovest e poi risalite una volta giunti al trivio. Per superare il baratro scendete sul pianerottolo a sinistra, quindi saltate in diagonale a sinistra e da qui avvicinatevi al bordo del burrone e saltate in avanti per superare il pendio. Tornate dopo tanto vagheggiare ai tre pannelli, premete I Q A e quindi andate nell'ala a destra e qui imboccate il cancello di fronte (Est), uccidete i pipistrelli, saltate il baratro stando sulla destra e arriverete in una stanza con diversi interruttori abbinati a rispettive lastre incise. I geroglifici dicono pressappoco "Premi le Pietre del Castello", quindi voi azionate l'ultimo

82


83

D'Avino & Micheletti SMDGRAFICA@planet.it
Ci sono cose che non sono visibili a tutti
cose che per essere trovate ti costringono ad usare guide e strumenti molto particolari...
PLAYSTATION FORCE
la guida base per non lasciare nulla di intentato
XENIA
XENIA EDIZIONI

tasto a destra della parete Nord (la prima vipera cornuta) per aprire il cancello e l'ultimo a destra della parete Est (la seconda vipera cornuta) per ottenere lo Stele di Re. (foto 84) Ora tornate nell'ala di sinistra, precisamente nella sala di fronte e dopo aver saltato i due burroni come già descritto piazzate i quattro steli raccolti nelle rispettive nicchie laterali e potrete procedere superando il cancello dietro le due statue argentate. Appendetevi al soffitto per superare il burrone, eliminate due pipistrelli e salvate la posizione visto che quando entrerete nella nuova stanza dovrete recuperare nel minor tempo possibile le quattro statue poste a destra e a sinistra mentre il soffitto inizierà lentamente a scendere con delle punte poco piacevoli. (foto 85) Una volta prese tutte uscite per l'unico cancello

aperto, fate attenzione alle lame poste sul pavimento nella prossima stanza e quindi superate il burrone aggrappandovi al soffitto, eliminando preventivamente i pipistrelli. Procedete per il corridoio, girate a sinistra e avrete finito il livello.

Livello 37:
Piramide Di Menkaure
Segreti: 1

Appena iniziate guardate a destra e a sinistra per prendere le munizioni dell'Uzi. Ora salite sui cubi a sinistra (Est), alzate lo sguardo per individuare la botola con la leva e quindi volgetevi verso Nord per raggiungere la maniglia e aprirla saltando sul posto. Una volta di sopra munitevi di fucile a pompa e preparatevi ad affrontare lo scorpione gigante, poi avanzate, girate a sinistra e fate fuori l'altro scorpione e il soldato. Tornate indietro, voltate a sinistra e prendete il medipack grande, quindi voltate a sinistra e preparatevi a saltare il baratro. Mettetevi sullo spigolo a sinistra e saltate in diagonale verso sinistra, poi svoltate due volte a destra, eliminate lo scorpione gigante e superate il prossimo baratro a sinistra saltando dalla sporgenza

verso destra. (foto 86) Eliminate lo scorpione e la falena che arriveranno da destra e quindi preparatevi ad affrontare la scalata della piramide che vi consiglio di affrontare con salvataggi abbastanza frequenti. Iniziate salendo sul gradino tutto a destra più basso, procedete verso sinistra, salite di uno in verticale e poi saltate in alto verso sinistra con un salto ed eliminate il primo dei molti scarabei volanti che incontrerete. Da dove si è sollevato l'insetto saltate da fermi per individuare la porta da raggiungere, quindi saltate lungo verso il basso voltandovi leggermente a sinistra per atterrare su un lungo gradone dove verrete affrontati da un altro scarabeo volante. Da qui salite in verticale fino ad arrivare a livello della porta, eliminate un altro nemico e poi saltate in corsa verso Est per raggiungere la meta. Purtroppo per voi non avete la chiave per entrare, quindi procedete saltando un gradone verso Est, uccidete lo scarabeo e salite di due girando a sinistra. Da qui voltatevi a sinistra e sui piloni della porta potrete prendere due ogget-

ti. (foto 87) Il primo è un medipack piccolo, mentre il secondo che funge da 1° segreto è il revolver. Quando lo prenderete verrete assaliti da una marea di scarabei, e per liberarvene dovrete correre in fondo alla piramide, mettervi di spalle sul ciglio del fossato e aggrapparvi cadendo in dietro e vedere tutti gli insetti che ci finiranno dentro. (foto 88) Ora avvicinatevi al baratro a destra (Est), e volgetevi verso Sud dal limite della piattaforma per individuare una costruzione da raggiungere. Per farlo saltate da qui con la rincorsa verso Sud e aggrappatevi alla parete, issatevi e quando inizierete a scivolare saltate nuovamente per atter-

rare al sicuro. (foto 89) Ora munitevi di fucile o balestra con il mirino per sparare all'insetto in lontananza, poi munitevi di Uzi prima di entrare nella porta a destra e preparatevi ad eliminare lo scorpione prima che uccida il soldato. Ciò è molto importante per recuperare la Chiave delle Guardie e la Chiave dell'Armeria grazie alla quale potrete ottenere il segreto presente nel livello delle Piramidi della

Regina Kefi. (foto 90) Dagli angoli della sala potrete prendere un medipack piccolo e munizioni rosse, quindi tornate di fuori e superate il fossato aggrappandovi alla parete giallognola di fronte alla porta e procedendo a sinistra restando aggrappati fino alla fine. Ora ripetete il percorso sui gradoni e arrivati davanti alla porta utilizzate la chiave per concludere il livello.

Livello 38:
Dentro La Piramide Di Menkaure
Segreti: 1

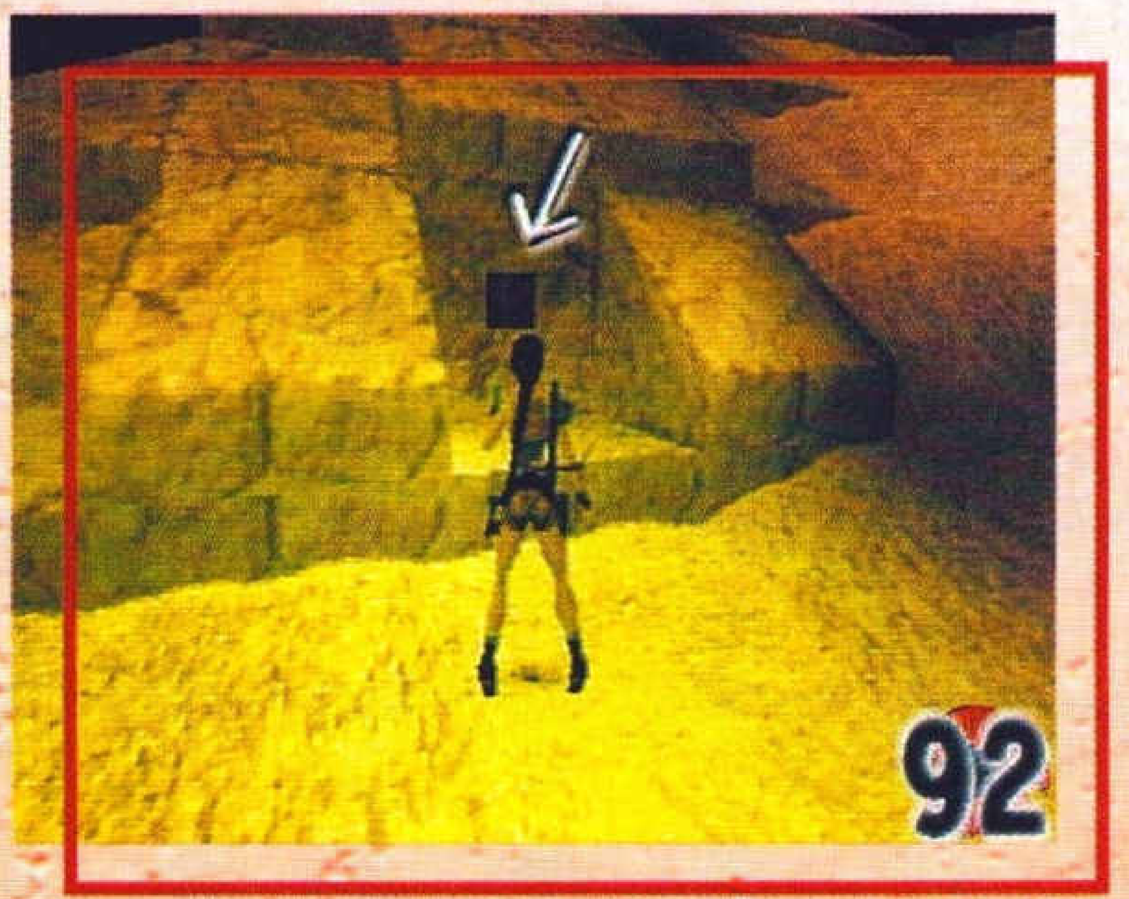
Armatevi di pistole o Uzi e seccate i due pipistrelli, superate le lame ondeggianti restando sulla destra e quindi scendete le scale dopo aver sistemato altri due pipistrelli. Fate pochi gradini e quando Lara guarderà in alto armatevi di mirino e fate saltare la stella. Ciò aprirà il sarcofago in fondo alla scalinata, lasciate stare le due mummie e saltate dentro la bara, quindi scendete per la botola. Vi troverete in una stanza con una corda e il pavimento con le punte retrattili. Aggrappatevi alla fune per arrivare dall'altro lato della sala, qui eliminate con una balestra esplosiva ben lanciata le due mummie e il pipistrello e andate a destra. Usate le due corde per superare l'area con le punte, salite lungo la pendenza e attivate la leva che apre la botola a soffitto posta dall'altra parte dell'area. Tornate quindi indietro con le due corde, girate a destra, imboccate l'altro corridoio, ripetete l'operazione con le funi e arriverete dalla botola. Salite, qui incontrerete un guerriero che potrete anche decidere di non eliminare con le granate correndo verso la stella sul fondo della stanza e prendere con il piede di porco la Chiave Pozzo dell'Ovest, (foto 91) tornate

nella botola, superate nuovamente la vasca con le punte, procedete dritti, balzate la successiva con la corda e salite per il pendio così da ritrovarvi al sarcofago. Uscite da questa stanza percorrendo la scala, eliminate il pipistrello e girate a destra (Est) entrando nella porta aperta con il distaccamento della Chiave. Scivolate giù per la discesa, correte con scatto per superare le lame e salite per il prossimo pendio così da raggiungere un'altra botola che aprirete aggrappandovi alla maniglia. Usciti all'aperto eliminate i due scorpioni giganti con il lanciagranate, procedete, svoltate a sinistra e poi giratevi a Nord a metà della via a fondo cieco per individuare il pulsante camuffato. (foto 92) Premetelo e vedrete la punta della piramide crollare mentre voi verrete visitati da due scorpioni. Uscite dal vicolo e andate a sinistra per individuare l'edificio oltre il burrone, voltatevi a Est, salite di due gradini e quindi saltate a destra volgendovi leggermente a sinistra, salite sui gradini che potete percorrere e arrivati in cima giratevi di spalle per scendere senza problemi nella piramide. Procedete superando il primo fossato con un salto, poi aggrappatevi al soffitto per il prossimo baratro e quindi occupatevi dei fossi con le lame saltando dritti con il giusto tempismo così da superarne due in un solo colpo. Ripetete l'operazione con le successive due serie di baratri e arrivati alla fine del corridoio attiverete una corda che aprirà l'uscita del livello. Tornate indietro, saltate la prima lama e quindi guardate in alto per individuare un tratto di soffitto a cui aggrapparsi. Procedete e lasciatevi cadere nella nuova sala, poi in prossimità della prossima apertura fate un salto verso destra e scivolate dal pendio per atterrare in prossimità del 1° segreto (Uzi), circondato da punte poco amichevoli. (foto 93) Salite ora a destra volgendovi verso Sud e calatevi

nella buca centrale, procedete sempre verso Sud e avrete finito il livello. Vi ritroverete ai piedi della Sfinge, andate a destra, scendete sulla piattaforma a destra all'interno del fossato, da qui saltate dritti verso Ovest, poi volgetevi a Sud e saltate due volte per raggiungere la porta che vi condurrà a...

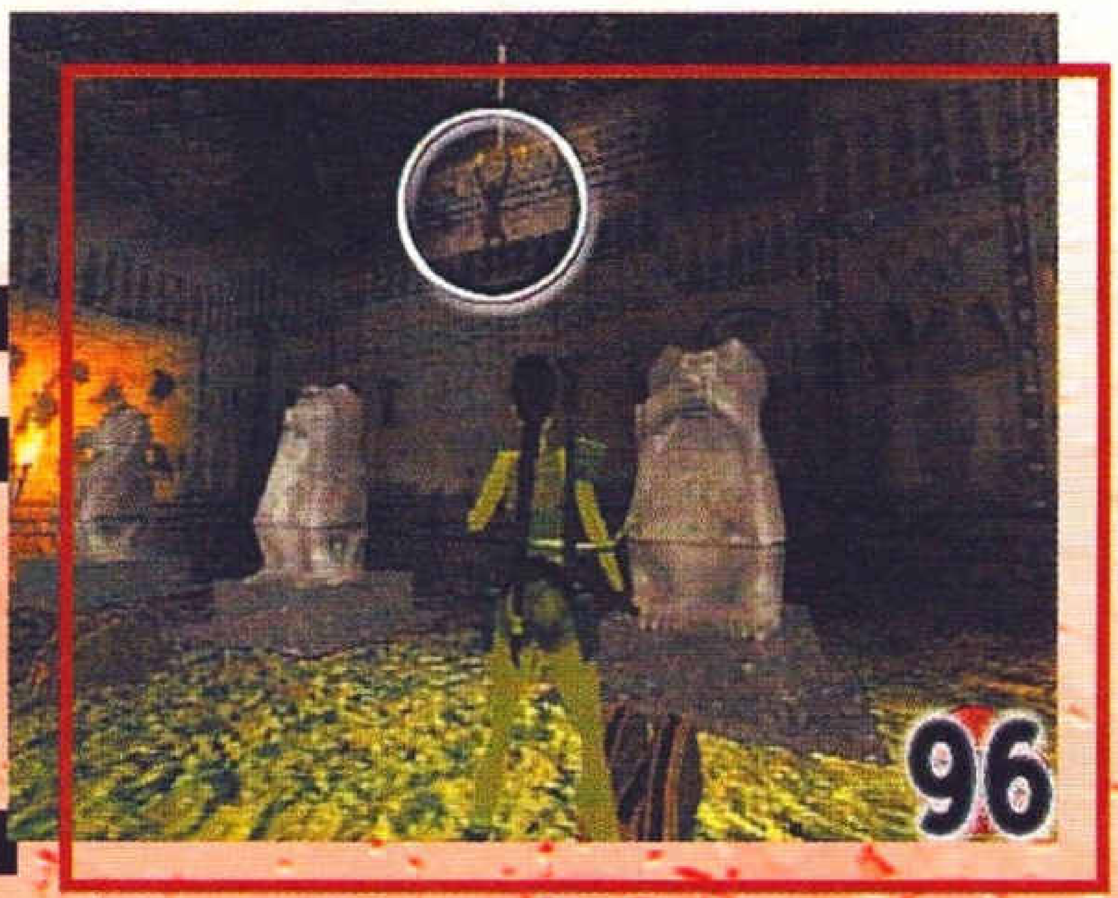
Livello 39:
Mastaba
Segreti: 1

Altro livello in cui farete gran uso della bussola. Sparate alle assi con scritto Danger e al coyote, entrate nella stanza e fate fuori i pipistrelli. Ora accendete un razzo illuminante e vedrete chiaramente al centro della sala una botola mimetizzata. Apritela e calatevi per recuperare il 1° segreto (medipack grande). Uscite, andate a destra verso il camion, seccate il coyote e prendete la tanica tra i due distributori di benzina. Tornate verso la casupola con il segreto, girate nel vicolo a sinistra e aprite la porta marrone a sinistra, recuperate gli oggetti presenti all'interno e quindi con un altro razzo individuate la nuova botola mimetizzata. Scendete, seccate il cane e procedete per il corridoio fino ad arrivare ad un bivio, girate a sinistra (Est), eliminate altri due cani e arriverete in una sala con tre teste di leoni appese al muro. Prendete le munizioni della balestra, il medipack e fate caso alla gemma rossa che hanno in bocca i leoni. Con il revolver munito di mirino dovrete distruggere le tre gemme per far aprire una porta dove troverete due mummie ad aspettarvi. (foto 94) Entrate nell'in-



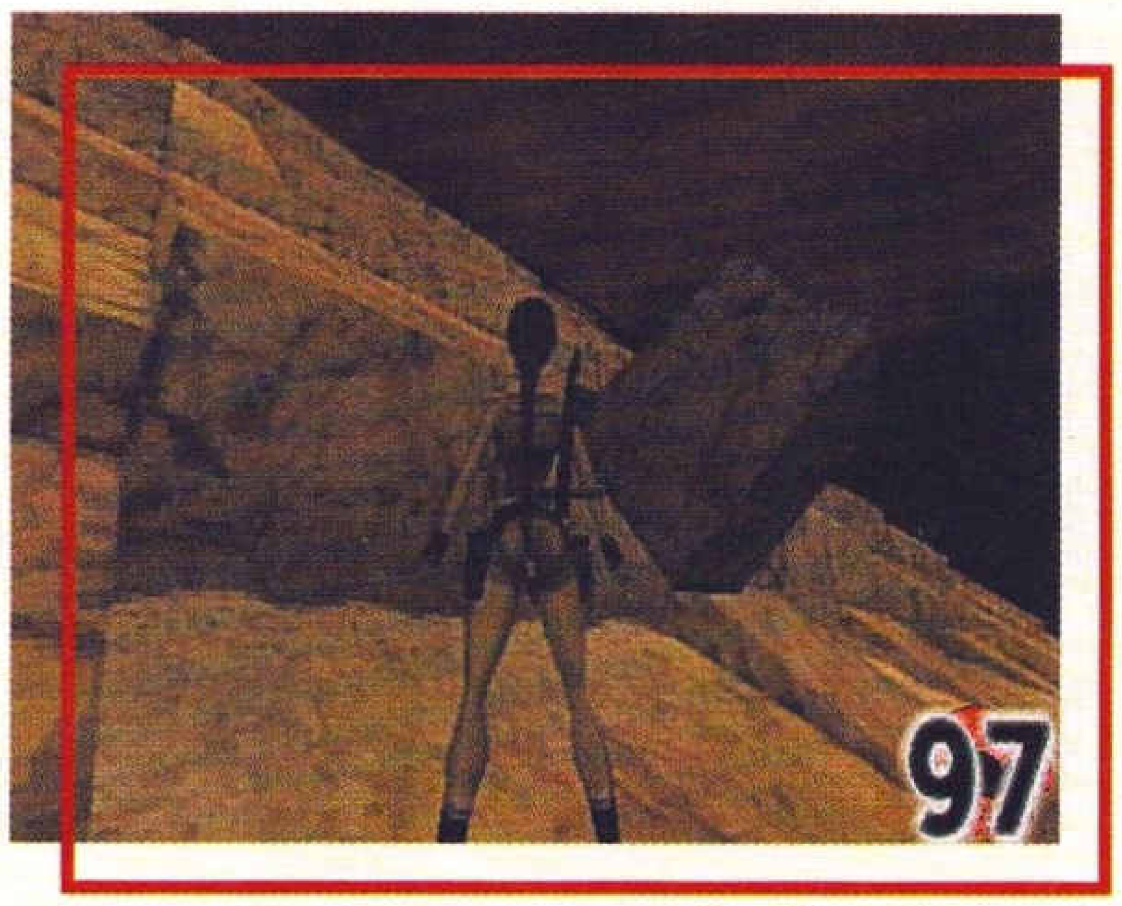
senatura e prendete la Piccola Borraccia (vuota). Uscite tornando su per il corridoio, e al bivio andate a Sud. Eliminate due cani mentre salite, uscite all'aperto e sistemate due pipistrelli, quindi imboccate il corridoio presente, girate a destra, seccate lo sciacallo e poi superate il baratro ponendovi in direzione Nord/Est verso le croci a muro, sparate alla barricata con la scritta Danger, aprite la porta e all'interno dell'edificio sparate al cane e ai due pipistrelli per poi continuare aprendo la botola al centro della sala e dirigendovi verso Est una volta scesi. Procedete in questa direzione, al bivio girate a destra (Est), eliminate i due cani e il pipistrello e ripetete l'operazione con le teste di leone per aprire la porta del loculo da cui potrete prendere la Borsa di Sabbia dopo aver eliminato le due mummie. Tornate indietro, al bivio girate a destra (Nord), poi a Ovest al prossimo bivio per prendere il medipack grande e le munizioni revolver dopo aver seccato il cane. Tornate indietro, girate a sinistra (Nord) seguite il corridoio, eliminate il cane, poi risalite, fate fuori i pipistrelli, aprite la porta e liberatevi la strada distruggendo le assi di legno. Ora saltate da sinistra verso lo spicchio di destra, quindi fate un salto dal bordo senza rincorsa verso destra (Nord/Ovest), eliminate i due scorpioncini e aprite la botola per scendere. Al bivio andate a destra (Ovest), sparate al cane, raccogliete la torcia poi tornate indietro e procedete dritti fino ad arrivare alla ad una nuova stanza con le tre teste di leone. Uccidete tutti i visitatori, sparate alle gemme rosse e quindi entrate nella nuova sala dove troverete tre bilance. Posate la torcia accesa lì vicino, andate dietro le bilance e vedrete una pozza d'acqua, selezionate la Piccola Borraccia (vuota) e Lara la riempirà d'acqua. Versatela sulla bilancia a sinistra, quindi ponetevi di fronte alla bilancia a destra e selezionate la Borsa di Sabbia per far costruire da Lara una bella piramide. (foto 95) Rimane la

bilancia centrale, dove porremo la Tanica e quindi con la torcia le daremo fuoco. Così facendo si aprirà un passaggio a sinistra, entrateci, eliminate le due mummie e usate il piede di porco per prendere la Chiave del Pozzo Nord e così facendo si aprirà la porta di destra nella sala precedente. Entrateci, seccate i due sciacalli, sparate alle tre gemme rosse e quindi avanzate, al bivio girate a sinistra (Sud), prendete il medipack grande, eliminate altri due sciacalli e tornando indietro girate a sinistra (Ovest), uscite all'aperto, seccate due scorpioni e quindi avvicinatevi al burrone. Qui andate sul bordo a sinistra e saltate a sinistra, quindi volgetevi a Sud e fate un salto in corsa, entrate nella porta a destra, seccate i pipistrelli e scendete dall'ennesima botola. Seguite il tunnel, fate attenzione al piccolo scorpione, al bivio girate a sinistra (Nord), prendete le munizioni del revolver e sistemate lo scorpione, quindi tornate indietro e girate a sinistra (Est), uscite dopo aver sistemato lo scorpione, fate fuori anche lo sciacallo e abbattete la barricata di assi così da aprire la porta a Nord. Eliminate altri pipistrelli, aprite la botola e scendete per il corridoio, al bivio girate e destra per prendere il medipack piccolo, quindi proseguite dritti tornando indietro e arriverete nella stanza delle tre teste dopo aver seccato due sciacalli e un pipistrello. Dopo aver distrutto le gemme rosse entrerete in una sala con tre statue e tre meccanismi privi di leva posti davanti a loro. Attivate quella all'estrema destra e vedrete comparire una scimmietta che azionerà una leva in grado di aprire la porta a destra, entrateci, seccate le due mummie e dalla parete prendete la Chiave Pozzo del Sud. (foto 96) Si aprirà la porta a destra nella sala principale, entrateci, sparate alle tre teste e quindi imboccate il passaggio per lasciare il livello.

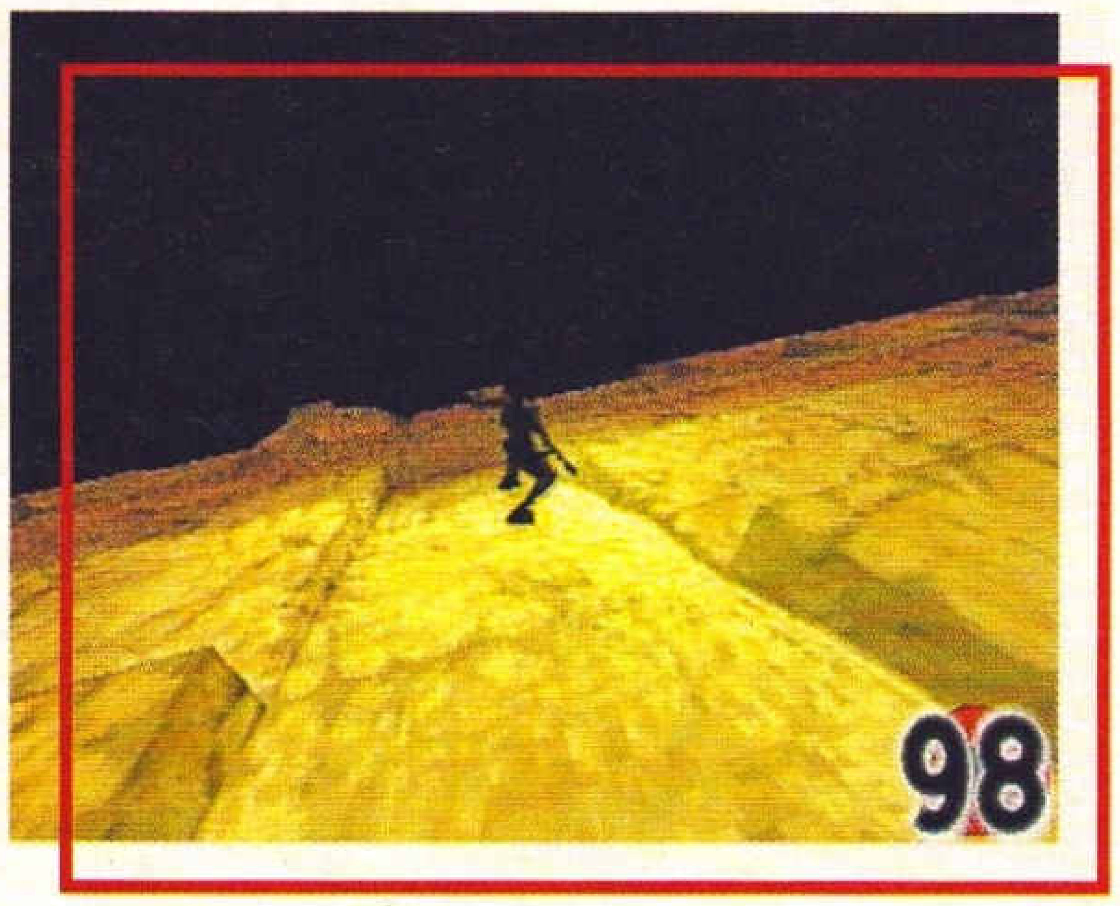


Livello 40:
La Grande Piramide
Segreti: 1

Una volta saliti nella stanza prendete le munizioni rosse e il medipack piccolo agli angoli, sparate alla barricata per liberarvi la strada e appena fuori eliminate il nemico con l'Uzi e poi occupatevi del compare in lontananza a Ovest. Ora saltate in corsa verso sinistra (Sud), riparatevi subito nella porta a destra visto che verrete bersagliati da raffiche di Uzi, entrate, sparate alla guardia e all'insetto volante, accendete un razzo e aprite la botola presente per ottenere il **1°** segreto del livello (granate). Uscite, imboccate il corridoio a destra e fatevi largo abbattendo le due porte, eliminate la guardia e non curatevi della botola mimetizzata presente visto che è un trabocchetto. Aprite la prossima porta e arriverete davanti alla grande piramide. Distruggete la barricata alle vostre spalle, eliminate gli insetti e prendete le munizioni dell'Uzi, tornate di fuori e andate a sinistra sulla sporgenza di pietra, fate un salto in corsa dritti (Nord), quindi scivolate a sinistra e raggiungete la piattaforma a Ovest con un altro bel salto. E' inutile che vi ricordi di salvare il più spesso possibile onde ripetere lunghi tratti di scalata. Salite 3 gradoni a Nord, eliminate lo scarabeo volante sul secondo e quindi spostatevi a destra saltando a Est facendo attenzione al blocco che cadrà dall'alto. (foto 97) Saltate nuovamente a Est per due volte,



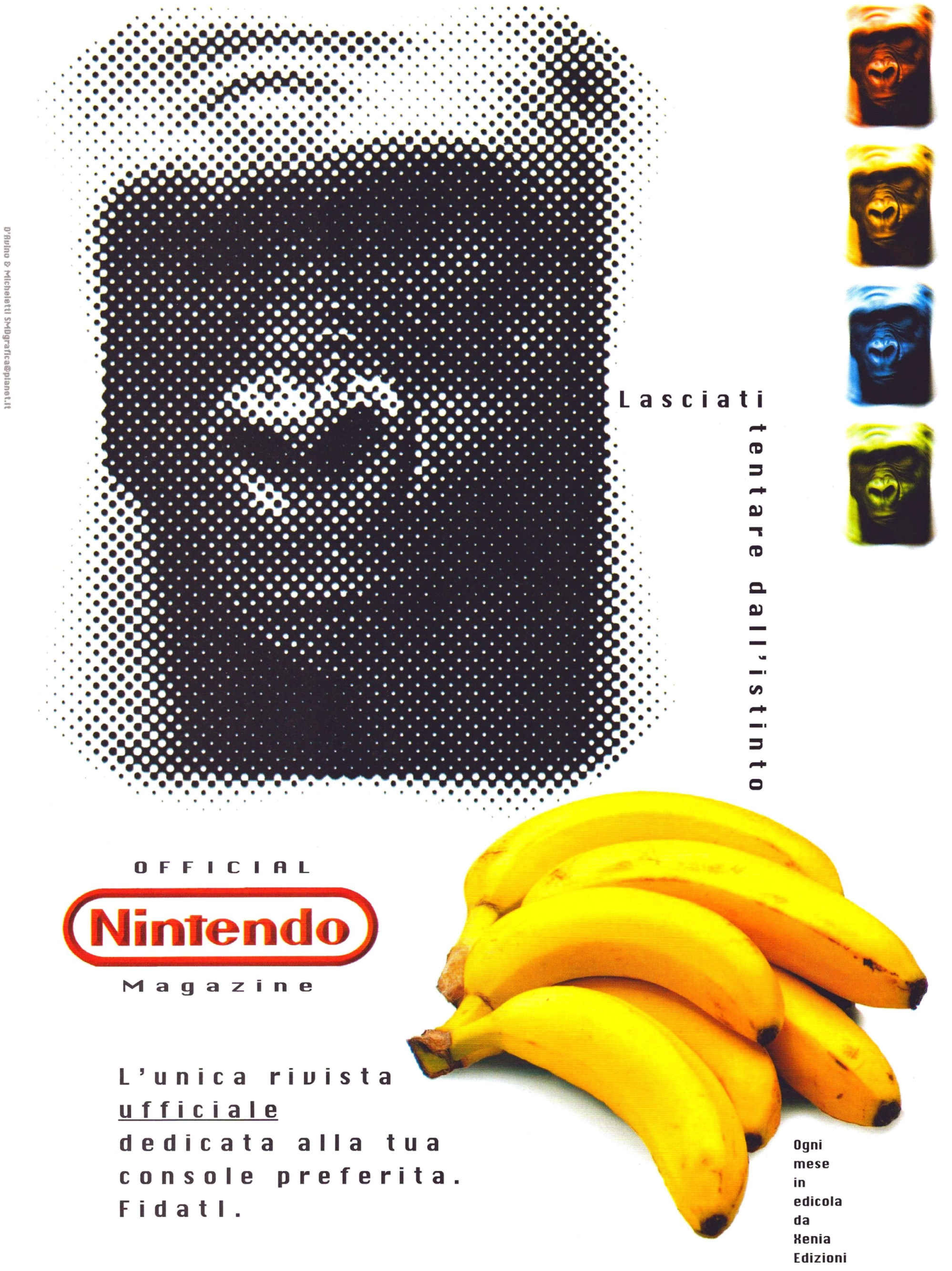
fate attenzione al nuovo masso e salite a Nord di un gradino. Salate a Est altre due volte, quindi saltate da fermi verso il basso dallo spigolo volgendovi leggermente a sinistra in direzione Sud/Est. Scendete sul blocco in basso a Sud, prendete la rincorsa e saltate sempre in direzione Sud, issatevi e uccidete lo scarabeo. Quindi volgetevi a Est e saltate sempre con rincorsa, poi volgetevi a Nord girandovi leggermente verso destra così da raggiungere la base della piramide. Salite sui due cubi e quindi fate un balzo da fermi per raggiungere il medipack grande. Da qui saltate in diagonale in direzione Nord/Ovest e velocemente al prossimo gradino sempre alto in diagonale verso Nord/Ovest visto che arriveranno dei massi. Ripetete la procedura un'altra volta, poi saltate sul gradone e Ovest e sfoderate la pistola per eliminare lo scarabeo. Salite due volte a Nord, giratevi a Est e fate due salti, poi subito a Nord e salite due volte evitando così il masso, quindi giratevi a sinistra (Ovest) e seccate preventivamente i due scarabei appollaiati. Salite sul pianerottolo dei due insetti, saltate lungo a sinistra in basso in direzione Sud/Ovest e atterrerete su un piano sicuro dopo una breve scivolata. (foto 98) Ora saltate a sinistra (Ovest) per superare il dop-



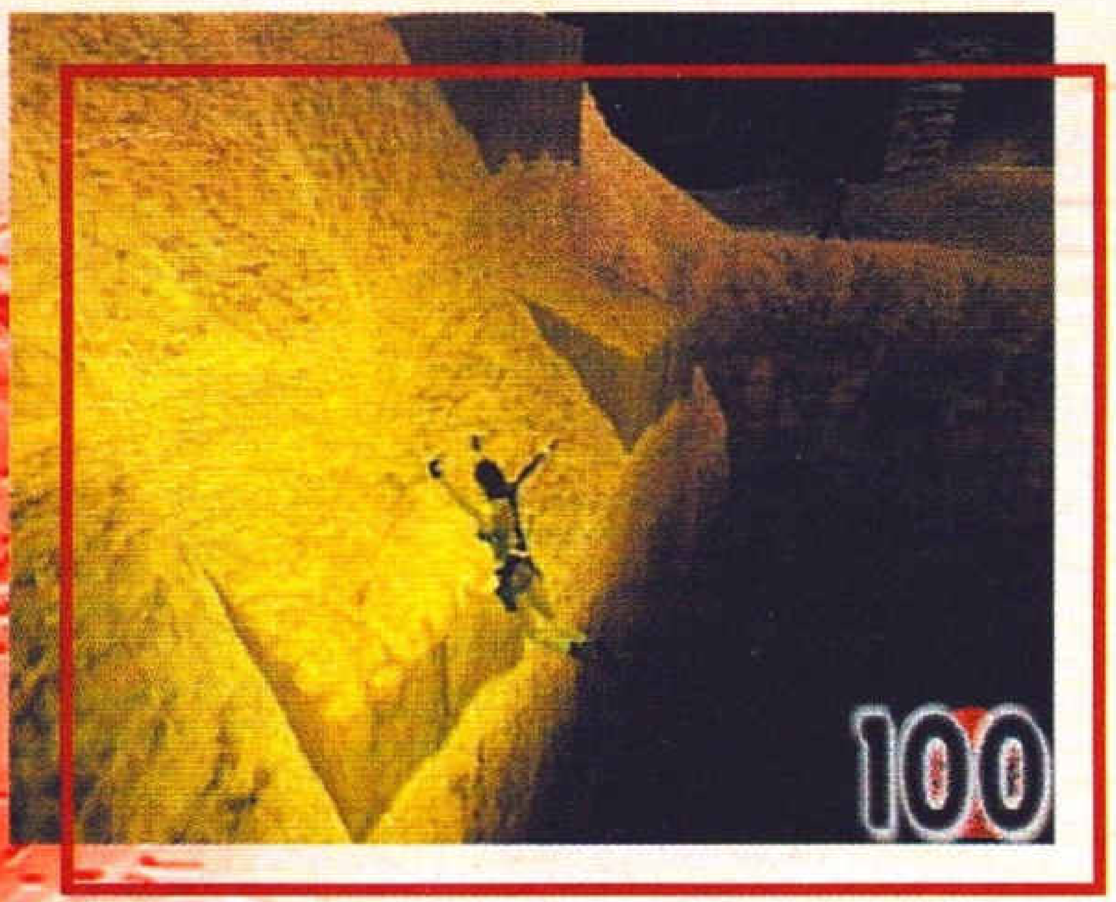
pio scivolo, seccate lo scarabeo e salite due volte, ora saltate a Ovest e subito di corsa a Nord/Ovest per evitare il masso che cade. Saltate a Ovest nuovamente e scendete per la discesa, arrivati sul pianerottolo fate un salto da fermo sempre verso Ovest, scivolerete in giù di un blocco e dal quadrato su cui atterrerete dovrete fare un salto con rincorsa verso Nord/Ovest e arrivare su una lastra dove verrete attaccati da uno scarabeo. Salite a Nord per 3 volte, prendete la rincorsa e saltate sul piano a Nord/Ovest, saltate a Ovest, aspettate che il masso vi passi sopra e saltate nuovamente a Ovest. Camminate fino al bordo e da qui salate lunghi con rincorsa a Ovest per atterrare sulla discesa che vi porterà fuori da questo allucinante livello.

Livello 41:
Piramidi Della Regina Kefi
Segreti: 1

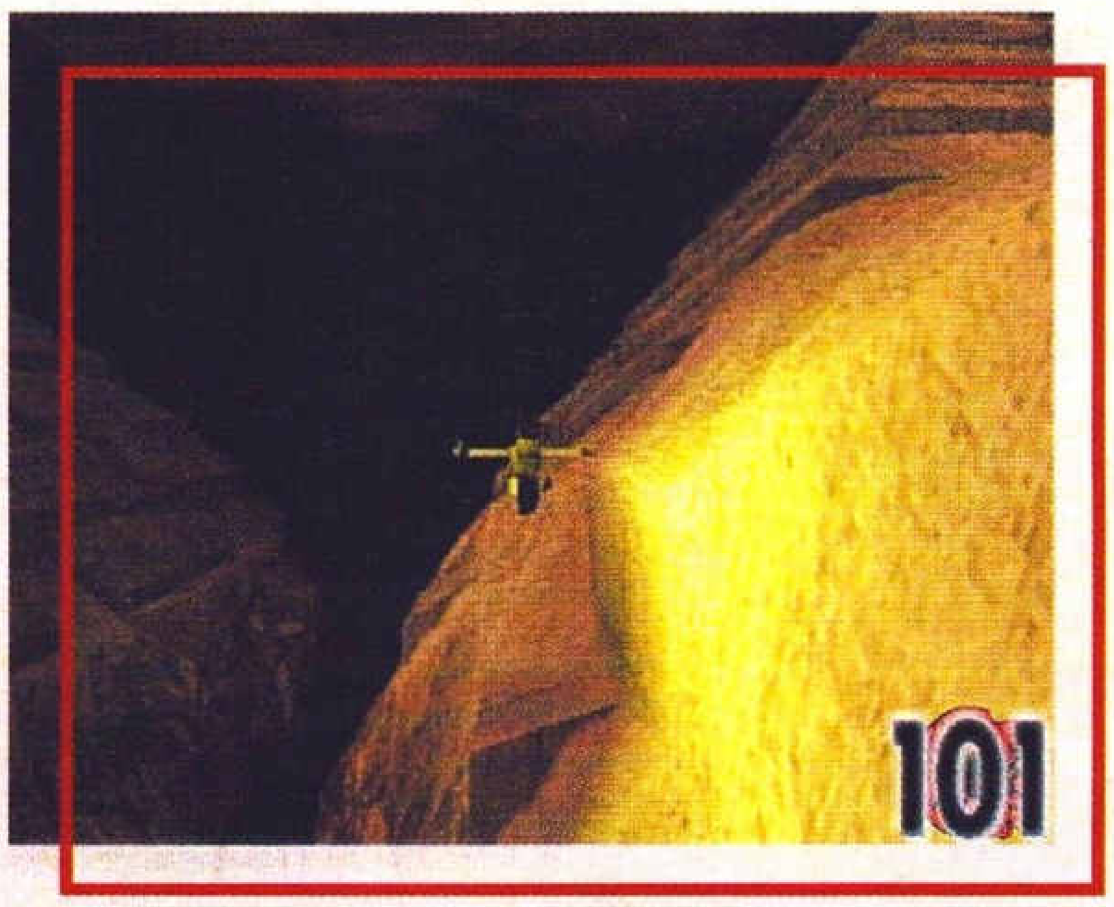
Appena iniziato il livello dovrete aiutare due guardie a uccidere due scorpioni giganti visto che gli uomini si riveleranno essere amici di Lara. Fatto ciò entrate nel primo capannone sulla sinistra e prendete tutto quello che trovate, quindi spostatevi in quello adiacente e aprite il cancello con la Chiave dell'Armeria ottenuta in precedenza e


Lasciati tentare dall'istinto
OFFICIAL
Nintendo
Magazine
L'unica rivista
ufficiale
dedicata alla tua
console preferita.
Fidati.
Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

avrete incamerato anche il 1° segreto del livello. (foto 99) Prima di prendere tutto quello che troverete però correte fuori al suono del segreto e aiutate il soldato a uccidere un nuovo scorpione, quindi fate man basse e salvate. Ora andate vero il fossato a Nord e dalla sporgenza saltate in direzione Nord/Ovest, eliminate lo scorpione e dalla sporgenza a Est saltate dritti così da arrivare dall'altra parte del baratro. (foto 100) Da qui giratevi a destra



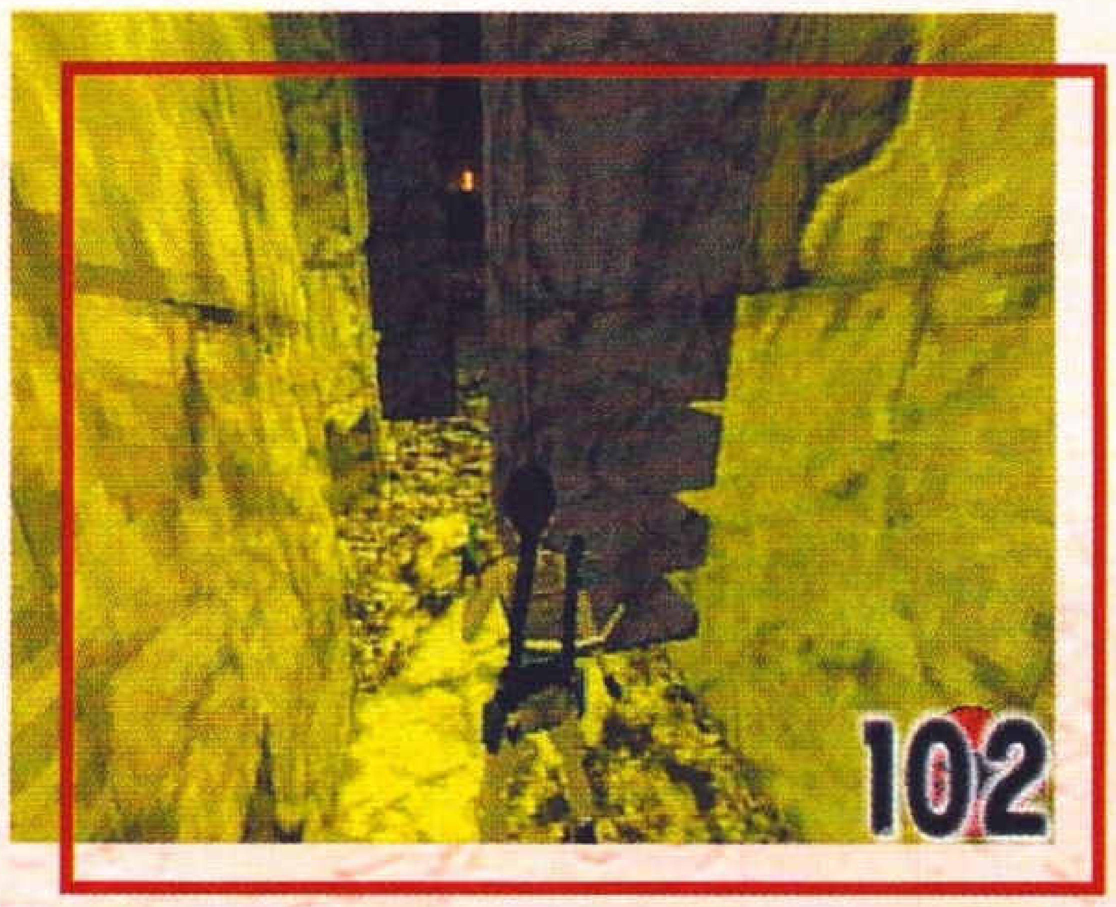
(Sud) e saltate sul prossimo blocco, eliminate lo scarabeo e salite sul cubo a Est. Volgetevi a Nord, fate un salto/tuffo (quadrato e R1) con rincorsa stando verso sinistra e poi dal bordo saltate verso la prossima piattaforma sempre a Nord (leggermente spostata a sinistra). (foto 101) Voltatevi a Ovest guardando leggermente a



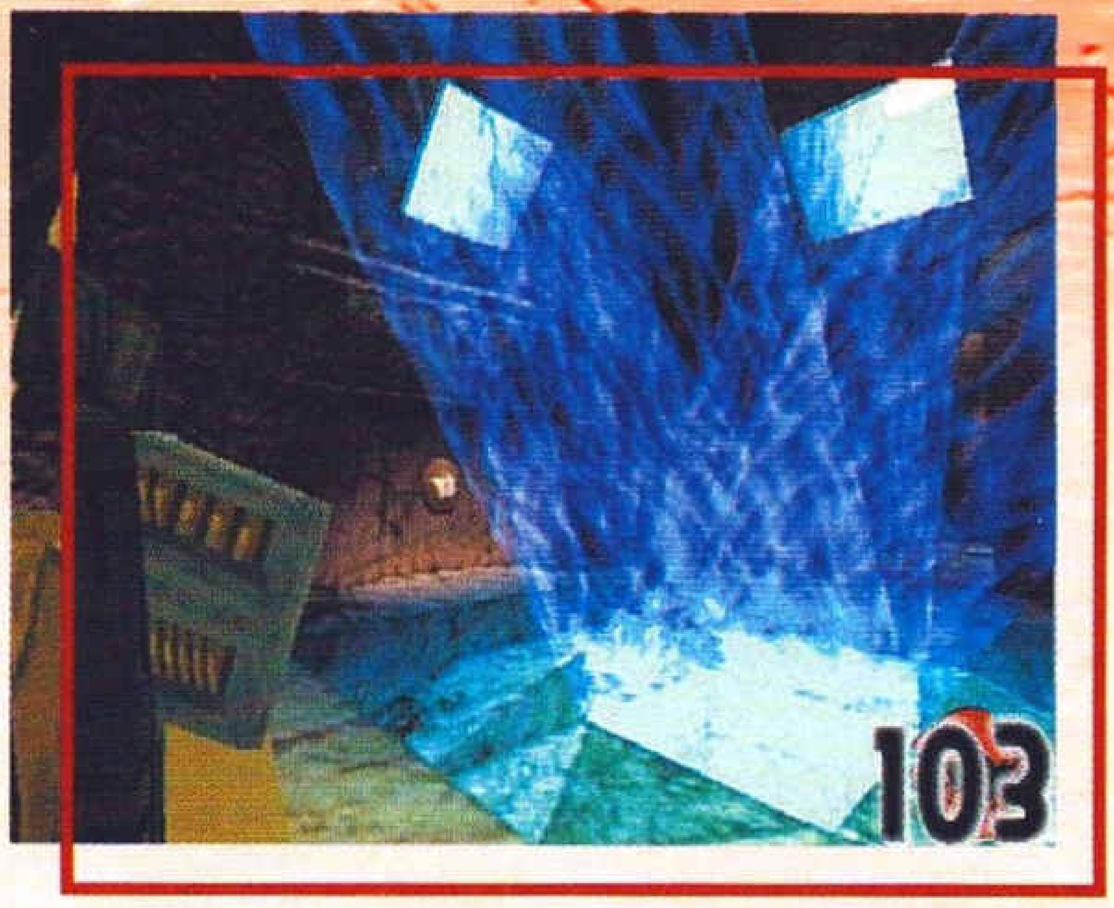
destra e fate un salto in corsa per aggrapparvi al pilastro, quindi giratevi a Nord e saltate con rincorsa, eliminate lo scarabeo e lo scorpione e dopo aver girato a sinistra spostate il blocco tagliato verso Ovest per 3 volte così da aprire un vano segreto sulla sinistra. Entrateci, aprite la botola e scendete, preparandovi ad affrontare un complesso labirinto. Andate a sinistra (Est), prendete le munizioni dell'Uzi dal secondo buco presente sulla parete di destra, tornate indietro andate a Ovest, prendete il medipack piccolo dal primo buco, andate avanti, voltate a sinistra, fate aprire il passaggio, andate a destra (Ovest), girate l'angolo, non prendete niente dalle fessure e proseguite, girate a sinistra e vi ritroverete ad un trivio. Ora prendete le munizioni dell'Uzi dalla prima nicchia a Nord, giratevi, andate a Sud e procedete dritti, voltate a sinistra e quindi imboccate il percorso a Sud dove dovrete affrontare un guerriero meccanico. Seccatelo con tre granate, quindi prendete dalla parete la Chiave Pozzo dell'Est. Ora dovete tornare indietro, uscite dalla sala, voltate a destra (Est), prendete il medipack dalla prima nicchia, procedete, girate a sinistra dopo la porta apertasi, all'incrocio andate dritti in direzione Nord, prendete le munizioni rosse dalla prima fessura a sinistra, superate la porta, girate a sinistra dopo lo scorpione in direzione Ovest e vedrete delle fiaccole alle pareti. Ora andate a Nord e sempre dritti per uscire da questo incubo. Salite dalla scala a parete e una volta fuori andate sul bordo del burrone stando a sinistra per saltare sul cubo di pietra a Est. Volgetevi a Nord e saltate di nuovo, quindi con il salto/tuffo salite sul cubo sopraelevato sempre a Nord e qui eliminate lo scarabeo. Salite a Est di due gradoni, quindi saltate in diagonale in direzione Nord/Est per due volte (sempre con il salto/tuffo) e da qui vedrete cadere tre massi. Portatevi verso sinistra, ripetete ancora il salto a Nord/Est e dopo aver ucciso i due scarabei usate la chiave in vostro possesso per entrare.

Livello 42:
Dentro La Grande Piramide
Segreti: 1

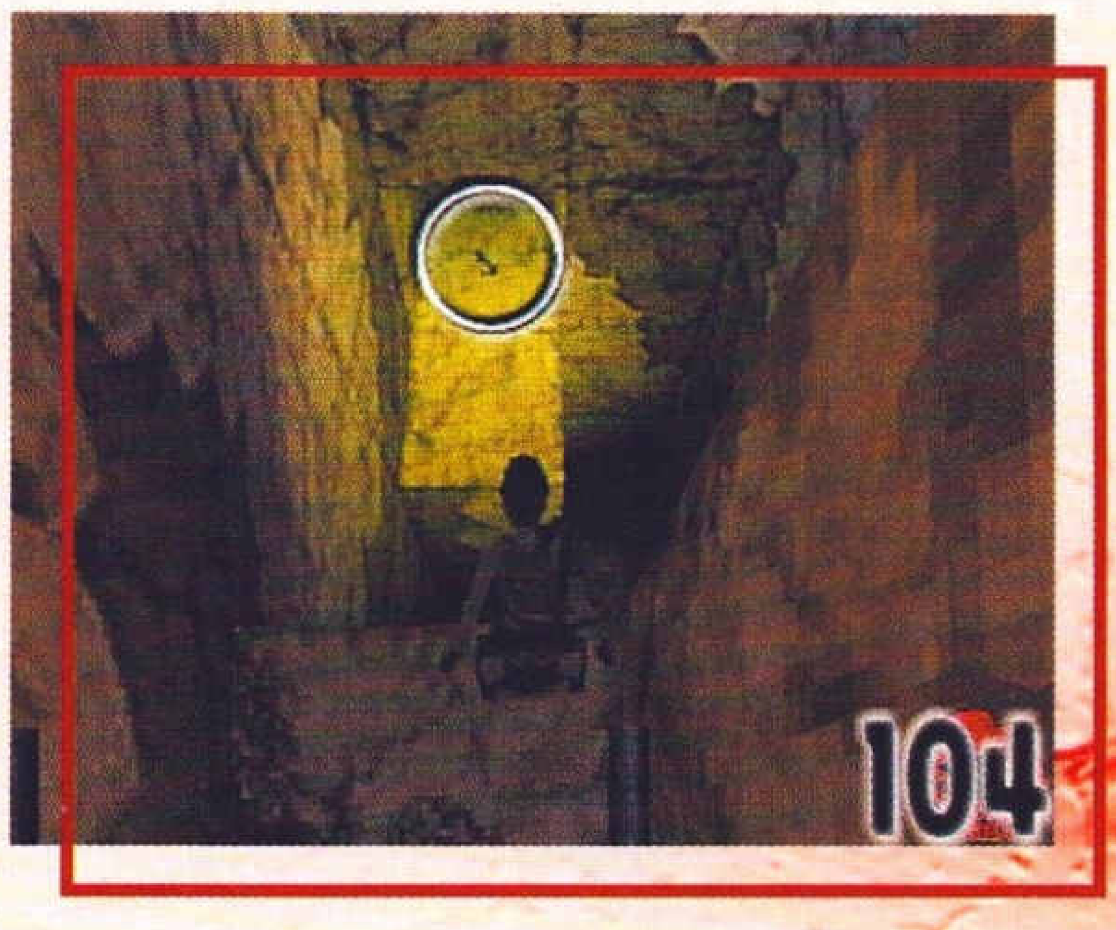
Iniziate scendendo per il corridoio, saltate il baratro e appena atterrati eliminate il ninja a destra e il guerriero in fondo al corridoio. A Nord dove si trovava il guerriero recuperate le munizioni Uzi, salite a sinistra dove si trovava il ninja, eliminate un'altra guardia e procedete a destra, eliminate il ninja in cima alla discesa e i due pipistrelli, quindi entrate nel corridoio a pianterreno e fate attenzione ai blocchi semoventi, che supererete mettendovi tutto a sinistra e correndo quando i blocchi si spostano a destra. (foto 102) Nella nuova sala eliminate i tre cani, quindi



andate dietro il sarcofago per individuare il geroglifico sul pavimento recante la lettera A, l'aquila. Prendete il medipack piccolo e la torcia che utilizzerete per accendere le torce presenti nella stanza. Si aprirà un passaggio segreto a Ovest, prendete le munizioni blu e tirate la leva per aprire un passaggio al piano di sopra. Dopo aver eliminato i cani tornate indietro uscendo dal corridoio con le pietre semoventi (la torcia non serve più), salite e dopo la pano-



ramica della sala eliminate il pipistrello. Ora posizionate le quattro Chiavi a forma di stella in vostro possesso per azionare i fasci blu e tirate la leva per aprire il cancello di entrata dal quale arriveranno due guardie da sistemare in batta. (foto 103) Ora tornate di sotto passando nuovamente i blocchi mobili, andate a Est e prendete il medipack grande dalla nicchia, quindi tirate la leva e dirigetevi fuori da questa stanza oltre i blocchi e scendete verso destra, eliminate le due guardie e arrivati al bordo del baratro fate fuori i pipistrelli. Saltate sul primo ripiano, eliminate altri pipistrelli, quindi saltate in diagonale verso destra, scendete con cautela lungo il corridoio in pendenza, eliminate la guardia di fronte e prima di saltare giratevi su voi stessi, tornate all'inizio del corridoio e guardate in basso lanciando un razzo per individuare il 1° segreto del livello, nonché l'ultimo del gioco. (foto 104) Tornate di sopra saltando in



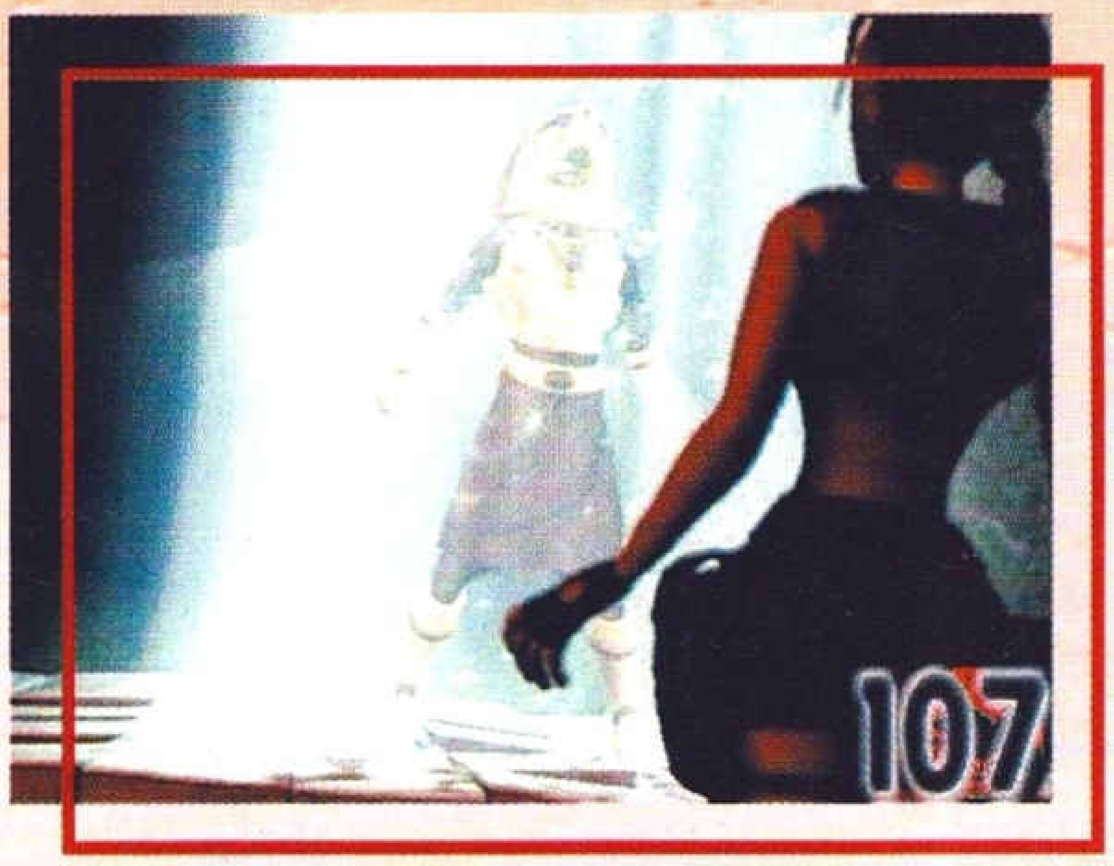
corsa e aggrappandovi, avanzate superando altri due baratri e una volta arrivati nella sala con il fascio luminoso azzurro eliminate i pipistrelli e poi calatevi nel buco scendendo dal lato a Ovest per imboccare il cunicolo sottostante che vi porta al...

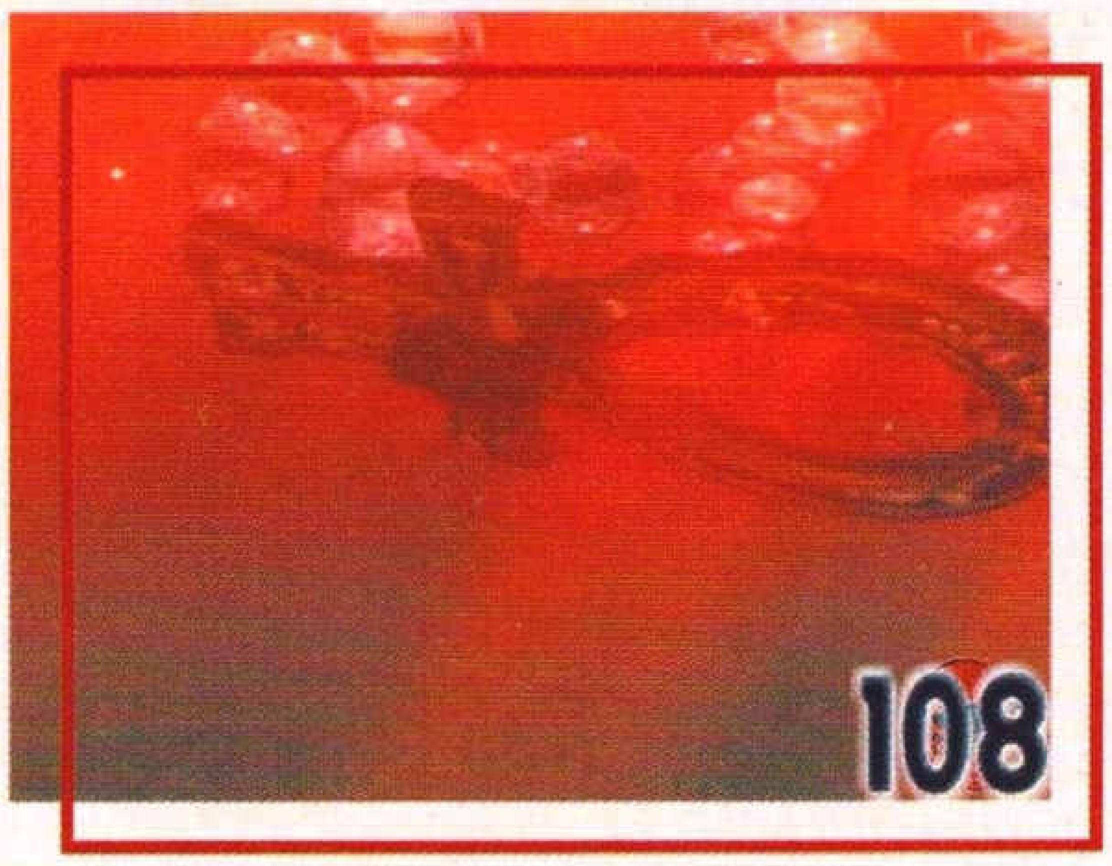
Livello 43:
Tempio Di Horus
Segreti: 0

Andate a sinistra per vedere il bestione in gabbia, poi correte verso il simbolo sulla parete di fondo dove si trova una bilancia e ad un certo punto vedrete Lara che guarda alla sua sinistra il bassorilievo lì presente. Per prima cosa prendete la Borraccia Grande vicino allo scheletro, quindi

riempitela con l'acqua purificata dalla fontana a Ovest, entrate nell'inventario e combinate la Grande Borraccia con la Piccola e otterrete di avere 2 litri nella Grande Borraccia. Ora selezionate la Piccola Borraccia mentre siete sul pavimento vicino alla fontana e Lara la svuoterà, fatto ciò versate i due litri che avete nel vaso a sinistra sulla bilancia che si parificherà aprendo la botola alle vostre spalle. Scendete, eliminate i pipistrelli e attaccatevi alla pertica, calatevi al limite dove fuoriescono le lame, quindi lasciatevi cadere e arriverete in una nuova sala con la bilancia. (foto 105) Ora riempite la Grande Borraccia

con l'acqua a Nord, combinate le due Borracce e avrete 2 litri in quella Grande. Svuotate la Piccola, e riempitela con i 2 della Grande combinandole. Riempite nuovamente la Grande, combinatela con la Piccola e ora avrete 4 litri nella Grande che svuoterete nel vaso sulla bilancia dopo aver svuotato a terra i tre litri della Piccola. Scendete nuovamente dalla botola, superate la sezione con il palo e arriverete alla terza bilancia in cui ci occorrerà 1 litro di acqua. Riempite la Grande Borraccia, combinatela con quella Piccola e avrete 2 litri. Versate il contenuto della Piccola a terra e combinatela con la Grande. Riempite nuovamente la Grande e combinatela con la piccola per restare con 4 litri nella Grande e 3 nella Piccola. Vuotate a terra la Piccola, combinatela con la Grande e avrete 1 litro nella Grande. Versate a terra il contenuto della Piccola e quindi utilizzate l'acqua nel vaso sulla bilancia. Aperta anche la prossima botola scendete e vi ritroverete davanti al fascio di luce azzurra. Aggrappatevi al bordo di schiena e iniziate a scendere, poi arrivati alla spaccatura nella parete lasciate la presa e ripremetela subito dopo per ritrovai nella stanza che vi porta alla fine del gioco, peccato che il cancello ora sia chiuso. Per scendere velocemente ponetevi vicino alla botola da cui siete giunti guardando verso Nord, fate un salto in avanti da fermi e vi ritroverete su di un cubo che farà scattare una sequenza animata. Da qui fate un salto in corsa in direzione Nord leggermente a sinistra con tuffo e vi ritroverete in acqua. Salite sull'isola e piazzate le 4 statue che possedete sui quattro piedistalli, quindi avvicinatevi a Horus e Lara piazzerà autonomamente le parti dell'armatura e l'Ankh. (foto 106) Fatto ciò partirà la sequenza animata in cui Horus verrà posseduto dallo spirito di Seth che arriverà nella tomba sotto forma di milioni di locuste, mentre l'Ankh

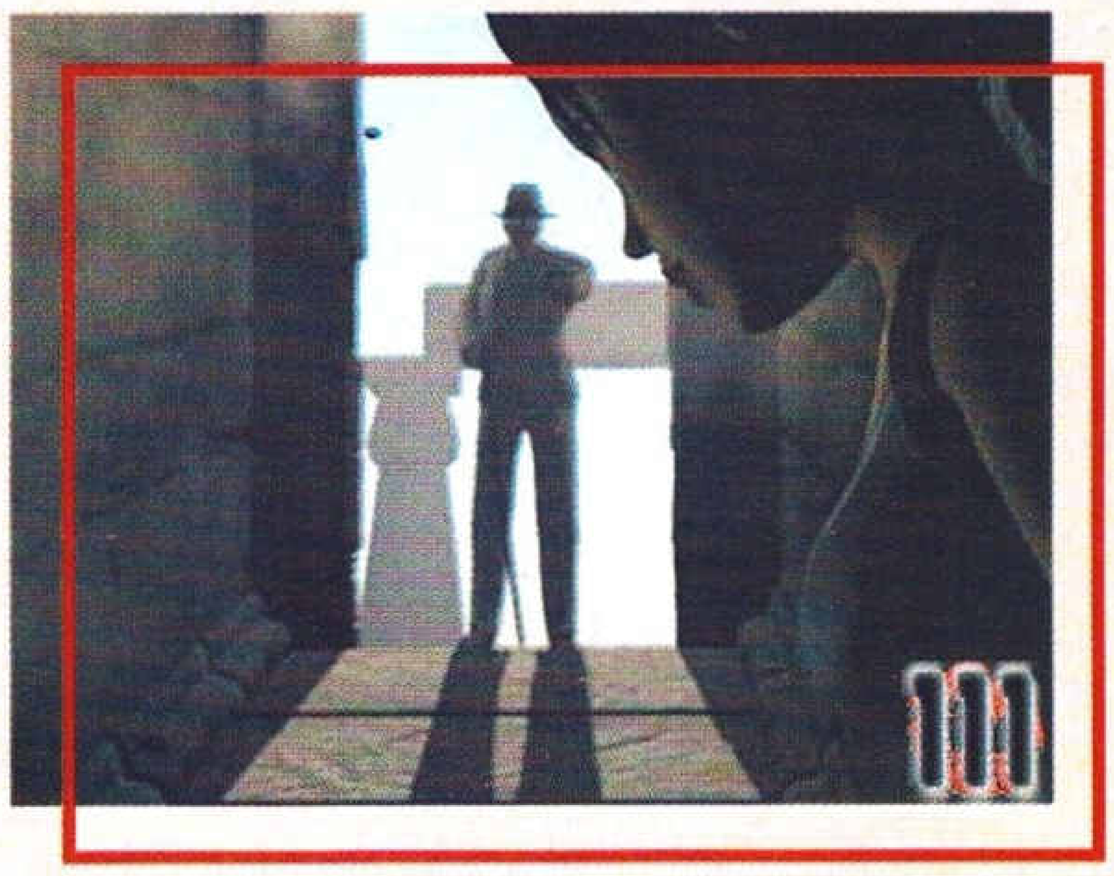




cadrà in acqua senza controllo. (foto 107-108) Alla ripresa delle operazioni Seth inizierà a bersagliarvi di colpi, voi gettatevi in acqua, recuperate l'Ankh e poi salite in superficie utilizzando le rocce basse a destra nuotando in senso orario. Salite e entrate nella grotta aperta, azionate la leva che apre il cancello nell'altra grotta, raggiungetela e qui azionate l'altro interruttore per far scattare il meccanismo della stanza di uscita del gioco visitata in precedenza. Ora tornate al cancello precedente, superate l'entrata sulla destra e saltate sul terreno che avete di fronte, procedete e arrivati al bordo saltate in corsa per aggrapparvi alla piattaforma a Nord. Saltate nuovamente e procedete scalando il cubo che trovate in cima, prendete il medipack piccolo, poi voltatevi a Sud e qui fate un salto in corsa leggermente spostato a destra per aggrapparvi alla prossima piattaforma sospesa. Alla fine di questo pianerottolo fate un salto da fermi e aggrappatevi al soffitto, procedete verso sinistra, poi giunti in fondo lasciatevi cadere, procedete costeggiando la parete e arrivati sul bordo vedrete a Ovest una fessura che raggiungerete aggrappandovi in corsa. (foto 109) Procedete strisciando e scendete, correte lungo il cornicione e fate un salto in corsa per raggiungere un cornicione nei pressi del cubo su cui siete

atterrati all'inizio. Saltate e aggrappatevi a parete, procedete appesi verso destra e salite per raggiungere il cubo, volgetevi a Ovest aggrappatevi nuovamente alla parete e iniziate a salire in verticale fino a quando il computer non mostrerà una nuova scena poligonale in cui Lara atterrerà sana e salva nella sala con la botola chiusa. Ora imboccate il corridoio di uscita, passate i blocchi mobili a parete, e fate attenzione ai blocchi di pietra che cadranno dal soffitto. Evitate il primo a destra, poi mentre scivolate per il pendio saltate e aggrappatevi per non farvi infilzare dalle punte, (foto 110) correte nuovamente spostandovi a sini-

stra e al pendio saltate nuovamente, spostatevi al centro e risalite, andate a destra, salate il nuovo scivolo e quindi uscite dal corridoio centrale per concludere il gioco. La sequenza finale lascia spazio a infinite congetture riguardo il destino di miss Croft, e i titoli di coda veramente infimi non aiutano a capire quale sia l'epilogo del gioco. (foto 111) Comunque tutto è bene ciò che finisce bene, a risentirci per Tomb Raider: The Movie...



Posta e risposta

RIFLETTIAMO PIU' DI UNO SPECCHIO

Mese strano, questo aprile... Niente lettere demenziali, solo missive per riflettere... riflettere soprattutto sulle console dell'immediato futuro, sul tormentone DC vs. PSX 2 (sottotitolo: chi mai vincerà). E proprio qui vorrei soffermarmi: mi sembra, a volte, che abbiamo tutti perso il senso del divertimento, quella sensazione bellissima che probabilmente tutti abbiamo provato - altrimenti non saremmo qui a leggere una rivista di console. Il divertimento, che dovrebbe essere l'elemento più importante delle nostre sessioni videoludiche, viene spesso messo da parte per fare posto a sterili liste di specifiche tecniche e a poco produttive battaglie epistolari tra i fautori delle varie fazioni. Se andremo avanti così le console nemmeno più le accenderemo... Ma ci divertiremo un mondo a litigare con chi non è del nostro partito... Ora forse potrò sembrare apocalittico, e forse lo sono (in effetti sono appena sopravvissuto ad un semi-crash del mio disco fisso), ma leggendo le missive che arrivano a "Posta e Risposta" questa è la sensazione che mi comunicate. Spero di sbagliarmi.

AMICI, PAD, SCAZZOTTATE E DOMANDINE...

Carissimo Leprotto, sono un ragazzo di 14 anni che da 5 anni a questa parte legge Console Mania, la vostra intramontabile rivista. In tutti questi anni si sono verificati molti cambiamenti in redazione, ma quello che mi ha colpito di più è stato la dipartita del Paolone (Paolo Besser, per chi non lo conoscesse). Credo che anche tu sia rimasto dispiaciuto, ma penso che il grande Vlad (Massimo Monti) lo abbia sostituito egregiamente.

Dopo questo preambolo ti informo che ti ho scritto per raccontarti alcune vicende di un gruppo di mentecatti (tra i quali c'è anche il sottoscritto): sono reduce da un torneo a Winning Eleven 4, svoltosi a casa di un mio amico, che ha il/la PlayStation modificato/a, disputato con i mentecatti citati sopra. Il torneo si è concluso in modo poco civile, a causa di un rigore non concesso a me in una partita contro un mio amico. Dopo aver scambiato delle parole un po' pesanti, siamo passati ai fatti e ce le siamo date di santa ragione (penso che sia la medesima cosa in redazione) (no, noi al massimo ci sfottiamo, ed è quello il bello. NdD). Ora voglio raccontarti la mia vita videogiocosa: quando avevo circa 6 o 7 anni i miei mi regalarono un 8 bit (quale? NdD). Dopo molti anni passati a svolazzare con Super Mario Bros (ah, il NES, NdD), mi ero stufato di giocare a quella se si può chiamarla console, e così ho comprato il Nintendo 64 e mi sono divertito un sacco con il gioco dell'idraulico (Super Mario 64). Ma poi mi sono reso conto, anche leggendo la vostra rivista, che il Nintendone veniva schiacciato sempre di più dal "pleistescion", che avanzava inesorabilmente nel campo delle vendite.

Così il mio fido Nintendone e la cassetta dell'idraulico finirono nelle manine pacioccose di un bambino, che mi diede 2 bei centoni. La scomparsa del Nintendone mi diede la possibilità di comprarmi il/la PlayStation (a te la scelta Dave, ma anch'io sono d'accordo con te per la scelta dell'articolo maschile) (bravo! NdD). Nei primi mesi giocavo con CD originali e possedevo solo Tekken 3 e FIFA '99... Una domenica vidi su una bancarella del mercato dei CD pirata a L. 10.000, ma non mi feci ingannare dall'idea di modificare il mio caro PlayStation per poter utilizzare questi CD "taroccati". Mesi dopo anche i miei amici comprarono la console di casa Sony, ma con la modifica.

Un giorno, giocando con un CD masterizzato a casa di un amico, vidi la scarsa qualità di questi famosi CD. Attualmente ogni domenica andiamo al mercato e loro ogni volta riportano dei CD che non partono o che si bloccano durante la partita. Pensa, Dave, che una domenica questi 2 buzzurri con il pretesto di cambiare dei CD che non avevano nemmeno acquistato in quel posto, hanno detto al venditore qualcosa di troppo e lui ha reagito in modo animalesco, riempiendoli di mazzate. Così quei simpaticoni dei miei amici non solo non hanno cambiato i CD, ma sono ritornati a casa con le ossa mescolate (un po' come fa il simpatico Alex con voi quando consegnate il lavoro in ritardo).

Spero di non averti annoiato con queste scemenze ma ora ci sono alcune domanduzze a cui devi rispondere.

1) Quando uscirà Resident Evil 3 Nemesis in versione PAL
2) Quando uscirà ISS Pro Evolution?
3) Perché Massimo Monti lo avete soprannominato VLAD?
4) Hai qualche notizia di Paolone?

Saluti da Colombo Giancarlo (Mente Catt).

PS: vi prego di pubblicarmi perché è la prima volta che vi scrivo e perché non vorrei essere nei vostri panni quando vi vedrete piombare un Nemesis in redazione (sto tremando! NdD).

PS2: scusate gli eventuali errori presenti in questa missiva: l'ho scritta in un profondo stato confusionale e poi come dice il proverbio "errare è umano perseverare è diabolico" (secondo questo proverbio saresti diabolico a scriverne un'altra! NdD)

Mah, arrivare a scazzottarsi per un torneo domestico mi sembra un tantino eccessivo... Senza contare che, essendo l'arbitro il PlayStation, per lo meno, seppur commetta errori, il giudizio resta comunque imparziale. In redazione, come ho specificato in una nota all'interno della mia missiva, al più si viene sfottuti pesantemente, il che non è che sia poi meglio, ma per lo meno non è necessario numerarsi tutte le ossa prima di cominciare a giocare per essere poi in grado di ricomporsi. Passiamo pure alle risposte:

1) Uscito!
2) Idem come sopra!
3) scegli tra: a) è fascinoso come Dracula nel film di Coppola; b) è bianco come un vampiro; c) lui stesso ha scelto questo soprannome per alimentare il proprio edonismo.
4) lavora sempre nel settore editoriale informatico, prima o poi o poi ti capiterà sotto gli occhi!

E con questo ti saluto...

RIFLESSIONI SULLE CONSOLE DEL PRESENTE E DELL'IMMEDIATO FUTURO

Innanzitutto complimenti per la bellissima rivista, la migliore nel genere. Posseggo un PC K6-3D 400 e un Nintendo 64 (ho anche altri computer e console minori). Vi scrivo per esprimere le mie impressioni riguardo alle nuove console a 128 bit. Per cominciare vorrei dire che sono stufo di sentir dire cose del tipo "il PSX 2 è 20 volte più potente del Dreamcast", "il DC fa schifo", "la Sony dominerà il mercato"... E' pur vero che la base di PSX è enorme se confrontata con quella di Nintendo 64 e di Saturn, è vero anche che la Sony cinque anni fa fece un ingresso trionfale nel mondo delle console, aggredendo il mercato con una valanga di titoli, un buon hardware, facendo soprattutto molta pubblicità, e, non ultima cosa, traendo vantaggio anche dalla pirateria, ma, secondo me, tutto questo non si verificherà un'altra volta: se in tutti questi anni la Sony ha spiazzato sia la Nintendo che la Sega questo non accadrà più, per il semplice motivo che queste ultime hanno imparato la lezione. La Sega se ne è uscita con 15 mesi di anticipo sul PSX 2 e attualmente sono disponibili circa 150 titoli, addirittura a Roma ho visto in vendita il Dreamcast giapponese a L. 350.000. Questo la dice lunga sulle intenzioni della Sega: molto probabilmente quando a settembre uscirà il PSX 2 in Italia costerà quasi il doppio, con un catalogo giochi davvero esiguo. Secondo la Sony Japan la sua nuova console è 6 volte più potente del DC di casa Sega... Bene facciamo un po' di conti: Il Dreamcast grazie al processore Hitachi SH4 a 128 bit (200 Mhz) sprigiona una potenza di 360 mips (milioni di istruzioni per secondo) sugli interi e 1.4 gigaflops (1.4 miliardi di operazioni in virgola mobile per secondo), quest'ultimo valore è simile a quello di un Pentium III 600; ciò, unito al chip grafico

Nec PowerVR2, che è in grado di generare 3.5 milioni di poligoni al secondo in texture mapping (con una qualità di visualizzazione molto alta e applicando l'anti-aliasing a tutto schermo in tempo reale), ma la Sony forse non sa che il chip PowerVR2 opera in modo non convenzionale nel generare la grafica 3D. Questo chip è infatti dotato di una serie di caratteristiche molto interessanti (come la possibilità di modificare il volume degli oggetti in tempo reale), la più importante delle quali è l'hidden surface removal, che in pratica fa a meno dello z-buffer e renderizza sullo schermo solo ciò che effettivamente si può vedere. Facciamo un esempio: in un picchiaduro 3D, quando il nostro personaggio si trova sullo schermo, viene completamente disegnato da un chip grafico tradizionale, quindi anche l'altra metà che non è visibile dalla nostra visuale; questo non avviene per il Sega Dreamcast. Tutto questo porta ad un imprevedibile aumento della velocità, generalmente nell'ordine del 50%. Da questi fatti si può dedurre che 3.5 x 50 / 100 + 3.5 fa 5.2 milioni di poligoni al secondo se confrontato con il PSX 2, che usa tecniche convenzionali. Quindi 3.5 x 6 fa 21 milioni di poligoni al secondo, la potenza del PSX 2 (secondo la Sony). Attenzione però, perché quest'ultimo, come il predecessore, genera questi poligoni in flat shading (o al limite gouraud shading), non applicando le texture completamente (con un rapporto di 3 a 1 a favore del DC). Un esempio è Bust a Groove per PSX: la sua capacità reale in texture mapping è di un terzo rispetto ai dati di targa, quindi 7 milioni, che confrontati con i 5.2 del DC non mi sembrano poi tanti. Evidentemente la Sony usa molta demagogia. Sparandola grossa al limite il PSX 2 dovrebbe essere più potente del Dreamcast non più di 3 volte. Se proprio vogliamo mettere poi, il chip sonoro del DC è superiore a quello del PSX 2, 64 canali contro 48. Dal canto suo la nuova console della Sony ha la possibilità nativa di riprodurre i film in DVD, e questa è davvero una bella novità. Che dire poi della futura Nintendo Dolphin, che userà anch'essa il DVD? Secondo voci non ufficiali che circolano su Internet dovrebbe avere una velocità quasi tripla nel generare poligoni (in texture mapping) rispetto al PSX 2, si dice circa 18 milioni, con una qualità visiva di molto superiore. La Sony non è né la prima né l'ultima del lotto. Con ciò non che io ce l'abbia con il PSX 2, anzi mi sta pure simpatico, è una grande console, solo deve fare i conti con due vecchie volpi. Spero che il mercato mi dia ragione. Saluti.

6511 the Cracker!

PS: Seguo voi e TGM dal primo numero.

Vorrei semplicemente ribadire che, più che le caratteristiche sulla carta, sono i titoli disponibili e la qualità degli stessi a decidere il futuro di una console. Una macchina da gioco con specifiche d'avanguardia è, senza software che la valorizzi, una semplice scatola di plastica con degli integrati dentro. Non dimentichiamocelo mai. E con questo non voglio di certo prendere la difesa di una o dell'altra fazione (DC o PSX 2), cerco solamente di ricordavi che le "battaglie tecnologiche" non si combattono a suon di numeri.

I LEPROTTI SONO MAMMIFERI!!!

Mammiferico Dave, colgo l'occasione per scrivere a Console Mania traendo iniziativa (!! NdD) dalla scoperta del recapito elettronico di questa rubrica (o almeno credo)! Da tempo avrei voluto infatti partecipare al forum postale "xeniano" che curi, ma evidentemente non avete mai ritenuto necessario pubblicare nelle pagine di "Bova's Hard Cafè" prima, e "Posta e risposta" adesso, l'indirizzo a cui mandare una e-mail (beh, c'era sempre la posta tradizionale! NdD)... una mia fulgida illuminazione mi ha mandato alle prime pagine, all'elenco dei redattori e relative e-mail. Ma bando alle critiche... veniamo alle critiche! Right... una sola piccolissima e poi una mia opinione, non mi dilungherò... La critica e la seguente: Recensione di Driver: il gioco è giustamente elogiato, in quanto davvero originale e intrigante... e poi? Basta! La recensione peggiore a mio avviso in tanti anni che seguo Console Mania... 4 pagine di spaccati redazionali, personali vicende e complimenti ai programmatori... OK, capita, una recensione non perfetta può capitare... Recensione di Final Fantasy 8: anche qui elogi, ma una descrizione comunque esauriente del prodotto, il profilo dei protagonisti, ma... come? La recensione è stata redatta basandosi solo sul primo disco del prodotto Squaresoft... come si può recare un servizio completo al lettore se la recensione è fondata su una parziale conoscenza del prodotto recensito? Ok, basta critiche, continuo a reputarvi la più autorevole rivista del settore, anche se su FF8 avete decisamente cannato, parlando entusiasticamente di longevità, laddove il prodotto Square è notevolmente carente a mio avviso... e qui mi riallaccio alla lettera inviata da The Round Island Keeper per esprimere la mia opinione: Io ho esperienza pluriennale in fatto di videogames (a 6 anni ho ricevuto da Babbo Natale il C64, da allora non si è fatto più vivo, i regali mi sono stati fatti solo dai miei genitori), e con i miei vent'anni posso dire di avere buone capacità videoludiche... Ho giocato mesi addietro a Xenogears, gioco distribuito in 2 CD; ho impiegato 88 ore a concluderlo, ed era la mia prima esperienza in fatto di RPG (non considerando tale Parasite Eve, solo 12 ore). Ho poi avuto il piacere di giocare a FF8... gran bel gioco, graficamente il top su Playstation (non "la"...non "il"...ECCO LA GRANDE VERITA': LO Playstation...), personaggi splendidi (devo solo trovarla e poi me la sposo, Rinoa)... ma in quanto a difetti è decisamente fornito: rispetto a Xenogears, i personaggi non sono così caratterizzati e circoscritti, laddove è superbo il profilo di Squall e Rinoa, gli altri sono decisamente trascurati (ma Irvine Kinneas che senso ha nella storia?)... i nemici (ho sempre ritenuto che gran parte del successo di un'opera dipenda dal peso estetico-umano della controparte malvagia) poi... Vogliamo mettere Edea, Artemisia e Seifer con il complessato e viscerale Ramsus, l'ascetico e regale Krelian, e il misterioso e indecifrabile Grahaf (Per non parlare di Id, un geniale nemico nascosto in se stessi...)? Io non ho mai giocato FF7, giusto un paio d'ore iniziali, ma un amico che l'ha fatto tutto 3 o 4 volte mi ha rivelato che secondo lui, il grande fascino di quell'opera deriva proprio da Sephirot, bastardone di prima classe, a suo avviso senza eguali nella storia dei videogiochi... Il mio sogno è di incontrare in un game il leggendario Hannibal Lecter, per me il re dei cattivoni, e aspetto (lo so, vanamente) un prodotto videoludico che si ispiri a quel filmone di cui era il vero protagonista... Detto ciò, caro Round, aggiungo che ho la tua stessa opinione degli RPG come immedesimazione totale con il personaggio, e proprio per questo reputo FF8 un bel titolo, ma non il capolavoro che il suo regale franchise e i media tendono a far credere... La trama infine è carina, ma troppo lineare... Per portarlo a termine ho impiegato 50 ore tonde (e anche aggiungendo qualche segretuccio che magari mi sono perso, non penso si superino le 60), che contro le 88 di Xenogears sono un po' pochine (stiamo parlando di un gioco che occupa 4 CD contro uno che ne occupa 2). La grafica è ottima, ma è coi fondali fissi; in Xenogears è un po' squadrata, ma totalmente in 3D... Concludo dicendo che amo ogni genere di videogames, identifico i migliori titoli su PlayStation in GT2, ISS Pro EV, Metal Gear e Xenogears, uno per ogni genere che amo (l'unico genere un po' bistrattato su questa console è quello degli shoot'em up in soggettiva)... Come immedesimazione il mio cult è Xenogears (l'avrete capito), ma le emozioni più profonde le ho provate con "le sei ore di Metal Gear Solid", per me il massimo... Ultima massima: "Tutto fa videogioco", anche una superba interpretazione vocal-musicale può fare molto, come in MGS, non si considerino sempre certi fattori come laterali... La grafica, il sonoro... certo, il gameplay è decisivo, ma vi siete chiesti perché nessuno più gioca a Pac Man o Pitfall??? Salutoni al Leprotto e attento, se non mi pubblichi ad Aprile inaugurerò la "Caccia al Leprotto"....

Alessandro Quarinto <kegluneq@libero.it>

Mi rendo conto che aver associato la rubrica postale al mio indirizzo e-mail può rendere le cose più semplici ai lettori pigri come il nostro Alessandro... che avrebbe potuto tranquillamente scriverci prima utilizzando i classici carta, penna e calamaio. Veniamo ora alla missiva vera e propria: per quanto riguarda le recensioni, puoi constatare anche tu che con il cambiamento di impostazione di Console Mania tutti i problemi associati alle lunghe parentesi redazionali sono stati risolti in favore di uno stile più rigoroso ed immediato... Arrivando a Final Fantasy VIII, ho già espresso le mie considerazioni in proposito nella risposta a "The Round Island Keeper" e non ho altro da aggiungere... Alla prossima!

BAD CAT E' VIVO E VEGETO!

Caro Nice Hare (ti va come pseudonimo?) (preferisco Nice Little Hare, NdD), sono perfettamente d'accordo con te e con la tua risposta a Mauro il giustiziere nella rubrica epistolare del numero 92. Pensare con la propria testa non significa solo non lasciarsi trascinare dalla massa, ma anche non opporsi per forza a essa. A me per esempio piacciono i picchiaduro non perché piacciono alla massa, ma perché mi piacciono e basta. Però vado pazzo anche per i puzzle game, una specie in via di estinzione che non sembra incontrare il favore del pubblico. Non mi piace invece Lara Croft (nemmeno a me, poligoni a parte, NdD), seppure sia il personaggio dei videogiochi più popolare del momento. Me ne frego della massa! Ho i miei gusti e seguo quelli (anche se, a dirla tutta, non mi sono ancora del tutto chiari; per esempio non so bene se mi piacciono di più le femmine formose o quelle magre, o se preferisco il seno o il sedere. A parte il fatto che si assomigliano molto e

comunque immagino che esistano altre caratteristiche dell'altro sesso su cui ponderare le proprie preferenze...). Che sia giusto o sbagliato, da' comunque fastidio anche a me che, mentre una volta i videogiochi erano considerati un passatempo da sfigati, ora sono la moda del momento (la coerenza umana!). Mi da' sui nervi sentire i miei coetanei parlare con fierezza della propria console, dei propri giochi, delle proprie conversioni (questo ce l'ho a casa), quando fino a ieri prendevano in giro uno perché si chiamava Mario. Eppoi non sanno nulla di texture mapping, bad clipping, pop up, fogging, e neppure una briciola di inglese, credono che Sonic sia un personaggio della Nintendo "dallo stile un po' infantile" e, quando, con la classica botta di... fortuna, eseguono una super combo, gonfiano il torace, inarcano le spalle e sorridono con l'orgoglio di chi ha vinto a Waterloo. Ma quel che è peggio, comprano giochi piratati o, alla meno peggio, se li fanno duplicare gratis dagli amici. Tutto ciò è dissacrante per chi, dei videogiochi, ha fatto una vera passione. Ogni tanto credo di aver trovato un "collega", e invece mi ritrovo davanti all'ennesimo fruitore superficiale che, per di più, crede che anche io lo sia. Per quanto riguarda il Dreamcast, comunque, non è una cattiva scelta; conoscendo la storia, come chi ha più di 20 anni, dirò che la Sega sembra essere tornata quella dei tempi del Mega Drive, e credo anch'io che il ritorno del porcospino non sia solo una coincidenza. I personaggi carismatici hanno assunto ormai un ruolo abbastanza preponderante nella scelta di un prodotto (che si tratti di una console o di una marca di carta igienica), come ha dimostrato Tomb Raider. Ciò ha fatto in modo (o è dipeso dal fatto) che la trama di un qualsiasi videogioco è diventata importante quanto tutte le altre caratteristiche. Evolvendosi e raggiungendo la terza dimensione, per esempio, Sonic non ha perso la sua struttura arcade ma, all'eterno scontro tra il bene e il male, si sono aggiunte le lotte intestine fra i componenti di ciascuna fazione. In queste condizioni ritengo che sia indispensabile conoscere l'inglese, visto che non sempre si può disporre della traduzione in italiano dei giochi e talvolta è meglio perderla che trovarla. Furu furu furu!

Bad Cat.

Sono dell'idea che per divertirsi con un videogioco non sia per forza necessario conoscere il significato di termini tecnici come anti-aliasing o z-buffering... Questi dettagli possono interessare a giocatori esperti come puoi essere tu, io o molti altri lettori, ma converrai con me che gli stessi non aggiungono nulla al divertimento... Al più ci possono mettere nelle condizioni di apprezzare maggiormente i preziosismi tecnici di un prodotto, ma sono certo che mentre siamo immersi nell'azione nemmeno noi ci badiamo. E' come se tutti gli spettatori di una partita di calcio dovessero conoscere le leggi della fisica per poter godere appieno di ogni azione... In ogni caso, come ho più volte ribadito, non esplodo dalla felicità a vedere i videogiochi un fenomeno da baraccone.

DIFENDIAMO IL DREAMCAST

Caro Dave, intendo scriverti per due motivi: il primo è rispondere alla lettera del caro Air, pubblicata su Console Mania numero 92. Allora, per cominciare non penso che qualcuno si pentirà dopo aver acquistato la macchinetta (etta per simpatia) targata Sega, viste le capacità e la già notevole varietà di giochi presenti sul mercato. Ancor meno nessuno incolperà nessuno di tale acquisto. Mi dispiace per te, caro Air, ma per quanto riguarda "Shen Mue" è già uscito il 29 dicembre in Giappone e a febbraio uscirà in versione PAL (siamo al ventuno marzo e la PAL non s'è ancora vista, per la cronaca NdMA). "Code Veronica" uscirà a marzo in concomitanza con il lancio di Sega GT (i due titoli suddetti hanno ancora dieci giorni per farsi vivi, ok... NdMA). Non credo possa dispiacere a molti che la versione per DC di Outcast non verrà realizzata, vista la notizia che la Namco continuerà a produrre per Dreamcast (vedi il gioco in stile "Time Crisis", in fase di sviluppo, più altri due giochi sui quali è mantenuto il più alto riserbo), visti i continui titoli sfornati fa Ubi Soft, ID Software (Quake 3, per intenderci), Konami e lo splendido (per quanto ha avuto modo di vedere) NBA Tonight, inoltre l'arrivo di altri giochi che non sto qui a elencare per non dilungarmi... MDK 2, Rayman 2, D2, Space Channel 5. Per quello che riguarda la capienza delle VMS, io nella mia carissima mini console portatile ho salvato, portandoli a compimento, Speed Devils, Ready 2 Rumble, Soul Calibur, Soul Fighter, Suzuki Allstar Racing, NBA Showtime e Sega Rally, e comunque le possibilità di utilizzo della VMS Sega penso siano sicuramente maggiori della fatidica memory card, e qui ci sfidiamo quando vuoi, caro Air. In quanto al modem, c'è eccome: lo trovi proprio dentro la mitica scatola bianca. Per quanto riguarda la fatidica lettura dei DVD, sembra sia quasi pronta la famosa componente per poterli leggere sul Dreamcast (dovrebbe costare 30, 40.000 lire) (nutro forti dubbi che un aggeggio del genere costi così poco... NdD) (soprattutto perché manca il lettore vero e proprio NdMA). Facendo due conti Dreamcast + modem + cartuccia DVD costerà sempre meno della Playstation 2. Comunque rimasto di stucco quando fingendomi interessato a prenotare la Playstation 2 in versione giapponese, mi sono sentito dire che il prezzo si aggira al di sopra del due milioni. E poi, se tanto volete vedere i DVD, compratevi un lettore, siete videogiocatori o cosa? Spero, caro Air, di averti messo il cuore in pace... Credo che tanti la Playstation 1 non la butteranno e anzi, ritengo che valuteranno bene se acquistare un'altra scatola Sony che è impostata come la sua mamma (!! NdD). Il Dreamcast è una macchina totalmente nuova, capace di dare grandi soddisfazioni, e siamo solo ai primi giochi, cerchiamo di non chiedere troppo e subito. Ve li ricordate i primi titoli per Playstation?

Concludo senza illustrare il secondo motivo, per non dilungarmi troppo (già fatto), e consigliando di informarsi molto bene prima di sparare a zero su qualcosa che magari si è visto una volta o che non si ha la possibilità di avere a casa al fianco di un bel televisore da 25 pollici.

Complimenti per la nuova veste della rivista, un ciao a tutta la redazione.

Io. (si era capito! NdD)

Caro Io, voglio farti una domanda: per divertirti appieno con il tuo Dreamcast hai per caso bisogno che un potenziale utente di PlayStation 2 non possa dire che la sua console è molto più potente della tua?

Il vostro Simpatico Leprotto.

PERGIOCO®
I NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGIOCHI
INGROSSO PER TUTTA ITALIA
Aperto a tutti i dettaglianti: tel. 02.29.52.42.56
www.pergiocopoint.com - www.pergioco.com
CASH&CARRY A MILANO
MILANO MM1 Lima Via GIULIANO B. n° 4
VENDITA TELEFONICA
Con Corriere a casa tua in tutta Italia
Tel. 02.29.52.42.56 - www.pergioco.com
100% PlayStation
VIDEOGIOCHI
NINTENDO 64
DREAMCAST
GAMEBOY
PC GAMES
CD ROM & DVD
ACTION FIGURES
DVD FILM
CARD GAMES
PERGIOCO
NEGOZI
MILANO via SAN PROSPERO 1 02 / 86463414
MILANO via BORGOGNA 7 02 / 76006664
MILANO via ALDROVANDI 02 / 29524256
ROMA via degli SCIPIONI 109 06 / 39737172
BRESCIA via TRIESTE 4/A 030 / 44654
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20 0041 / 91 / 9213848
Point MONZA (MI) via CAIROLI 5 039 / 360149
Point PAVIA c.so CAIROLI 26/D 0382 / 530719
Point FIRENZE via MASACCIO 195/A 055 / 5047123
Point VERONA via G. DELLA CASA 10 045 / 8014243
Point ROMA via M. SABINA 26/28 06 / 86211864

I marchi 'Sony' e 'Playstation' sono registrati ed appartengono alla Sony Comp. Ent. Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

Db-Line

www.dbline.it

"ULTIME NOTIZIE"

Una folla enorme "precipita" nei negozi di Videogames ... ... solo l'esame accurato della "scatola nera" potra' chiarire l'accaduto ...

ONLY PLAYSTATION

L. 99.000
(iva, pistola, joypad, memory card, gioco inclusi nel prezzo)

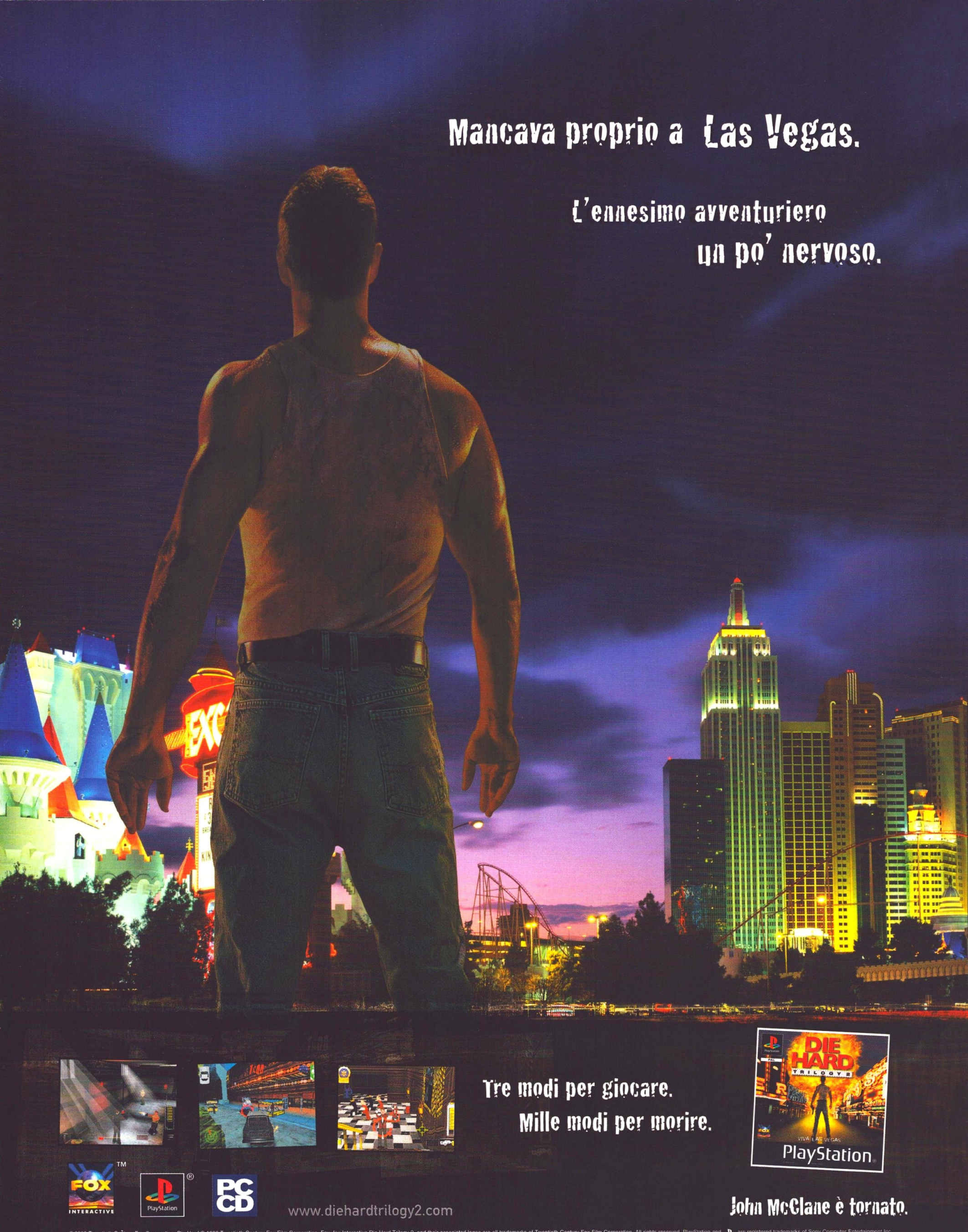
Black Box

L. 99.000 iva inclusa (prezzo consigliato al pubblico)

Db-Line

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 - FAX 0332/749090 - INTERNET: www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it



© 2000 Twentieth Century Fox Corporation. Die Hard © 1988 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox, fox Interactive Die Hard Trilogy 2, and their associated logos are all trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. PlayStation and are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.